MART KAPIDAN BAKTIRIR, YILLIK İZİN YAKTIRIR

YERiNDE DURAMAYAN OYUN DERGiSi

Mart 2022/03 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 173 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



ELDEN RING

DÜNYA HİÇ BU KADAR "AÇIK" OLMAMIŞTI!





#173 Oyungezer | MART 2022

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!

6 Topluluk



PORTAL

10 Baldur's Gate III: Patch 7 ve AiBell Yerelleştirme Röportajı
14 Assassin's Creed: Valhalla - Dawn of Ragnarök
15 GAMEON
16 Oyunezer
18 Bu Ay Ne Oldu?
20 Bilmeniz Gereken 5 Şey
21 OGZ Soru - Cevap

İNCELEMELER

22 Giriş
24 Dying Light 2: Stay Human
30 Crusader Kings III: Royal Court
33 Dynasty Warriors 9: Empires
34 Lost Ark
38 GetsuFumaDen
39 Assassin's Creed: The Ezio Collection
40 Sifu
44 Destiny 2: The Witch Queen
50 King of Fighters XV
52 Horizon: Forbidden West
64 Wanderer (VR)
66 Total War: Warhammer III
84 Gran Turismo 7
88 Far Cry 6: Father - Collapse (DLC)
90 Kapia
92 Elden Ring
100 Tekmili Birden

ALT

102 Zoom: The Northman
104 Detay: Star-Lord
106 Retrospektif
108 Ve Benim De Baltam

MEDDYA

110 TV
114 Film
118 Müzik
119 Kitap

DATA

120 Gündem
122 Diyalog: Rusya - Ukrayna Savaşı
123 Dijtial Özgürlük
124 Cehennemlik Teknolojiler / İniobir Giofetü
126 Donanım İnceleme

PİKSEL

130 Piksel Yazıtları
132 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
133 Oradaydım
134 Piksel Medya

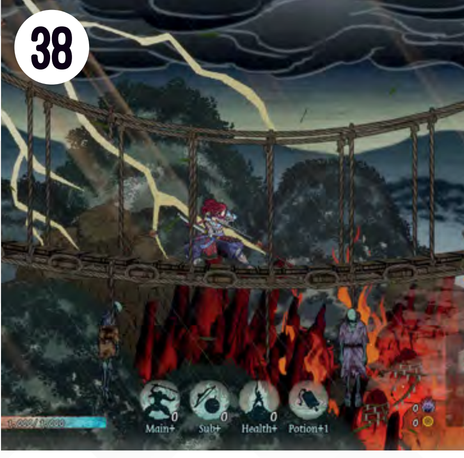














52

KAPAK



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Ay boyunca haberlerde gördüğümüz, sosyal medyada tanıklık ettiğimiz olaylara şöyle bir bakınca Horizon gibi "kurgu" kıyamet senaryolarına çok da uçuk diyesim gelmiyor doğrusu. Ted Faro hayali bir karakter olabilir ama ne yazık ki hepimizin bildiği gibi imkân verilse Ted Faro'nun yaptıklarını birebir yapacak, hatta daha fazlasını yaparken gözünü kırpmayacak insanlar da var ne yazık ki dünyamızda. Üstelik insanlığın sırtını kollayacak bir Elisabet Sobeck'in olup olmadığı da muammayken nereye doğru yol aldığımızı düşünmek fazlasıyla can sıkıcı olabiliyor.

Neyse, daha girişten içinizi karartmayayım. Ne de olsa oyunlar şu dünyanın acı gerçeklerini biraz olsun unutmamızı sağlayan merhem görevi yapıyor bir nevi.

Bu ay nihayet ocak kıtlığını kıran bir ay yaşadık oyunlar açısından. Çoğunlukla yüzümüz güldü ama arada iyi çıkmasını beklediğimiz ve çok da umduğumuzu bulamadığımız oyunlar da oldu. Dying Light 2, Horizon: Forbidden West, Total War: Warhammer 3, Lost Ark, Destiny 2: The Witch Queen, Gran Turismo 7 ve tabii ki Elden Ring ve dahasını incelediğimiz bu sayıda bakalım sizler bizim fikirlerimize katılacak mısınız?Okuduktan sonra Discord'umuza, yorumlarınızı yapmaya bekleriz. Ya da Discord kullanmıyorsanız mail adresimiz de hemen şurada. (bkz. SELAM)

Gülhis her ay "Çok az mail geliyor ya!!!! *kedi emojisi* *kedi emojisi*" diye ağlıyor sonra; bizi yorumsuz bırakmayın.

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ

MİSAFİR EDİTÖR:
EREN ERYÜREKLİ



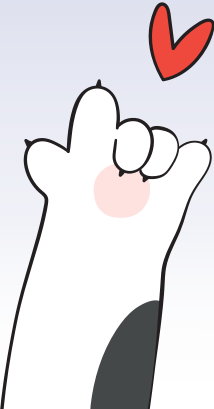
Şubat ayı nasıl geçti biz kimdik, ne oluyordu cidden anlamadım arkadaşlar. Hesapta oynamak istediğim 6-7 tane oyun vardı en az ve tabii ki sadece üçünü oynayıp ayın geri kalanında asıl işim olan çizerliğin içinde kayboldum yine. Lost Ark, Monark, KOF XV ve Final Fantasy VI Pixel Remaster sizleri unutmadım dostlar. Elden Ring ve Horizon bitsin döneceğim geri. Tabii arada 3. Dünya Savaşı falan çıkmazsa :(



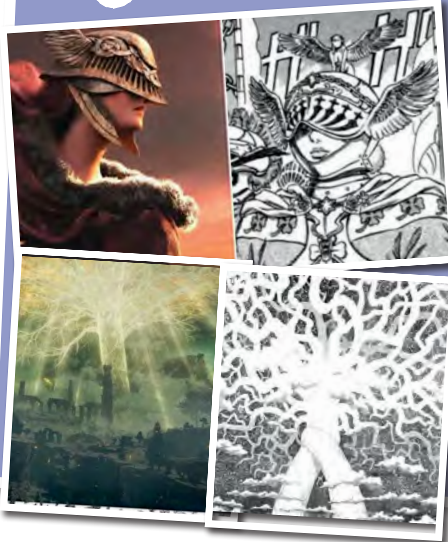
Gülhis Canpolat

Bu ay dergi benim yüzümden ge- *Çürük domates yağmuruna tutulur*

Vallahi sormayın, Şubat ayı hava değişimleri migreni olan insanlar için çok zor bir dönem. Hakeza, Mart ayı da öyle olacak. Başıma tülbent bağlayıp konuşmasız Elden Ring videoları seyrediyorum. Migren düşman başına.



Misafirin önerisi



→ Elden Ring'in ve öncesindeki hemen her Souls oyununun en önemli ilham kaynaklarından birisi Kentaro Miura'nın efsanevi mangası Berserk'tir. Maalesef sanatçıyı geçen yıl kaybettik ve bu insanüstü manganın yıllarca takip ettiğimiz öyküsü de yarım kaldı. Ama hiç değilse Berserk'in en vurucu kısmı olan Golden Age öyküsünü bir okuyun ve oradan nelerin nelerin ilham alıp kendi yolunu çizdiğine bir bakıp şaşırın isterim. Berserk cidden son 35 yılın karanlık fantezi dünyalarını şekillendirip karşımıza gelmesinde çok etkili bir yol gösterici oldu, ondan öncesinde gelen Conan'ın mirasını alıp günümüze kadar taşıdı ve sonrasına da ışık tutmakta halen. Yerin karanlığın huzuru olsun sevgili Miura…

Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

Selam Oyungezer ve Gülhis Abla ve Eren Abi!

Zeki Şener Kartal



Umarım mektubu yazmak için çok geç kalmamışımdır genelde geç çıkıyorsunuz diye şansımı bir deneyeyim dedim umarım bu mektup yetişir. Bu ay yaptığınız soulsborne dosyası gerçekten güzel olmuş keşke daha çok böyle dosya yapsanız. Ayrıca biliyorum muhtemelen duymaktan bıktınız ama basılı olarak elimize alamamak biraz üzdü doğrusu böyle güzel bir sayıyı. Çok uzatmadan bu konuyla alakalı ilk sorumdan başlayayım izninizle:

1- Artık basılı çıkmanız için hiç mi umut yok? Her ay belki bir umut diye bekliyorum ama belki de artık umudu kesmeliyiz. Basılı çıkabilseniz güzel olurdu doğrusu.

Gülhis: Selam Zeki!! Kirby gibi selam verdiğimi hayal edelim. Birlikte geç kalmış olduk bu ay ama kısmet işte böyle şeyler. Elden Ring vesilesiyle bir soulsbornları elden geçirelim dedik, hemen dosya sahiplerine iletiyorum beğendiğini.

Baskı işine gelince, dergiyi elimize alamamak bizi de üzüyor ama işin aslı, daha önümüzdeki uzun bir süre Türkiye'de bağımsız dergi çıkarmanın çok pahalı bir iş olacağı gerçeği. Şu anda kitabevlerinin ve marketlerin raflarında duran birçok dergi kendi matbaasına sahip yayıncılara ait. Biz bağımsız bir dergiyiz. Kâğıt, mürekkep, matbaa… Bunların fiyatı ise yükselip duruyor. Daha dün 280 sayfalık bir kitaba 60TL verdim. Bu dergi basılsa, o matbaa masrafının altından ne biz kalkabiliriz ne de o yükü sizin üstünüze yıkabiliriz.

Eren: Selamlar Zeki, çok teşekkürler mailin için öncelikle. Ben derginin basılı halini özlemeyenlerdenim aslına bakarsan, zira her ne kadar tam bir basılı kitap aşığı olsam da dergilerin çevreye ve ekonomiye artık büyük yük teşkil ettiğini düşünüyorum. O yüzden de dijital olmamız desteklediğim bir durum açıkçası. Hem ulaşımı ve okuması çok daha kolay.

2- Normalde her sene yılın albümleri, filmleri falan da seçerdiniz bu sene yapmadınız çok severek takip ediyordum açıkçası yapmayı bırakmazsanız güzel olur. Tabii işinize karışmak gibi olmasın ama sadece bir tavsiye.

Gülhis: İşimize karışmak olur mu? Estağfurullah. Geçtiğimiz senenin sonunda konuştuk hatta bu konuyu, o zamanlar mantıklı gelen bir sebepten yapmadık bu sene ama neydi o sebep şu anda cidden hatırlamıyorum. Allahtan derginin Meddya bölümünden sorumlu devlet bakanı yanımızda. Eren sözü sana devrediyorum.

Eren: Bu sene bahsettiğin seçkiyi yapamamış olmamızın sebebi benim oturup liste hazırlayacak vakti bulamamış olmamdır, özrümü kabul et lütfen Zeki o konuda. Yıl sonunda markaların ajanslarının illa ki harcayamadıkları reklam bütçeleri kalır ve gider göstermek zorunda olduklarından bu paraların harcanması için kısa sürede yapılması gereken tonla reklam işi gelir. Ben de sektörün içinde olduğumdan bu sağanağa karşı koyamayarak dergi işlerimi aksatmak zorunda kaldım o dönemde ve bahsettiğin içeriklere vaktim kalmadı. Bu yılın sonunda ama kesin yaparız, merak etme.

3- Ömer abi anime köşesini tekrar yapmayı düşünüyor mu? Tavsiye ettiği serileri severek izliyordum geri döndüğünde belki yine yapar diye bekledim ama geçen sayıda bir şey yoktu. Umarım vazgeçmez.

Gülhis: Buradan Ömer'e toplu baskı!! Neden yapmıyorsun Ömer?! Açıkçası anime kısmı takip etmesi ve derlemesi onun için de çetrefilli bir işti yanılmıyorsam. Dur bir dakika ya, ben niye onun yerine konuşuyorsam, sorup geliyorum.

Ömer: Teşekkürler motive ettin beni. :) Gelecek ay haberli maberli sayfayı olmasa da izlediğim animelerden bahsettiğim sayfayı geri getireyim. Anime seviyesi çok azaldı derginin, onu tekrar yükseltmek lazım!

Eren: Getirecek, eli mahkûm! Ben de eskiden anime izliyordum ama o konuda kimse Ömer'in eline su dökemez Zeki o yüzden getirecek er ya da geç.

4- Biraz fazla sizi sıkıştırıyor gibi oldum bu sorularla kusura bakmayın. Biraz da oyunlarla alakalı sorayım. Elden Ring'i biraz fazla abartmıyorlar mı ya? Nereye baksam herkes tam puan basmış. Bir de üzerine çok sorunlu PC'de diyorlar sizi bilmiyorum ama bana çok garip geliyor. Tam puan alması demek oyunun





kusursuz olduğu anlamına gelmez mi bu insanlar neden tam puan veriyor bu kadar sorunluysa oyuna? Neyse en azından sizin o konuda zevkinize güvenim tam doğru düzgün inceleyip hakkı neyse onu verirsiniz bence. (Bir de tam puan veriyormuşsunuz… :D)

Gülhis: Bu puan mevzusu kanayan yaramız. İlla her sene bir masaya yatırıyoruz, "Acaba oyunlara puan vermesek mi? Vermesek de yerine ne koysak?" diye, içinden çıkamıyoruz işin. Çünkü şimdi kime göre, neye göre tam puan? Belki bir oyunun teknik aksaklıkları vardır ama dünyası çok iyi tasarlanmıştır, görevleri süperdir, düşmanları tatmin edicidir, akıcılığı vardır; oynayan kişi aradığı oyun tecrübesini bulmuşsa basar tam puanı. Kimi oyun da sıfır teknik sıkıntı yaşar ama sıradandır, oynayana bir şey katmaz, dünyası boştur, sıkıcıdır; evet yapmışlar ama olmamış der, düşük puan verirsin. *(Puan mevzusuyla ilgili benim ilginç fikirlerim var ama tabii bunca yıllık oturmuş sistemi pat diye değiştirmek kolay değil. Yine de bu konudaki düşüncelerinizi duymak da isteriz. Yazın bize. Belki ileride yapacağımız değişikliklere katkınız olur hem. -Can)*

Benim henüz oynamaya fırsatım olmadı ama anladığım kadarıyla Elden Ring bu ilk klasmanda bir oyun. Uzun süredir hakiki bir soulsborne çıkmıyordu. Türü sevenler, o kadar kusur kadı kızında da olur diyor. Haklarıdır, ne diyeyim.

Eren: Ben oyunu yaklaşık 40 saat kadar oynadım Zeki ve diyebilirim ki hiç Zelda Breath of the Wild oynamamış birisi için Elden Ring birbirinin aynı açık dünya



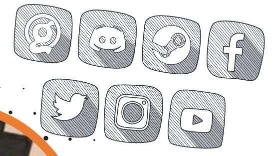
→ Şu garibim Haven nedense çok az ilgi gördü, halbuki oynayabileceğiniz en barışçıl, ilişki dinamiklerini anlayan ve hem erkek hem kadın dünyasına saygı gösteren nadir oyunlardan biridir. Yeni ücretsiz güncelleme klasik kadın erkek kalıplarının dışına çıkarak eşcinsel ilişki yaşamanıza da izin veriyor bu sefer; hem de yeni karakter tasarımları ve seslendirmeleriyle. Yapımcı ekibin yarattığı bu seçim eminim çoğu insanın hoşuna gidecek ve farklılıkların kutlanması alanında emsal teşkil edecektir. Oyunu couch co-op kız veya erkek arkadaşınızla oynamaksa cidden büyük bir keyif.

https://www.youtube.com/watch?v=AA5O-yeablk

1:22/11:43



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...





oyunlarına yeni bir soluk getiren çölde vaha etkisi yaratan bir yapım gibi gelebilir. Breath of the Wild oynayanlarsa kendilerini oldukça tanıdık bir yerde bulacaklar ilginç şekilde. Yani oyunun en büyük meziyeti oyuncuyu özgür bırakıp onu keşfe yöneltmesi gerisi bildiğin Souls formülünün daha rafine hali. Ben oyunun PS5 için almıştım ama sabit 60 fps alamadığımı görünce PS4 versiyonunu indirip oradaki çok daha temiz performansla oynadım. PC de de türlü çeşitli sorunları mevcut oyunun zaten senin de belirttiği gibi. Bu eksilerin yok sayılıp basılan tam puanlar bence hakkaniyetsiz çünkü daha aynı ayın içinde çıkan Dying Light 2 için buralardan puan kırılmıştı (hoş o oyunun daha fundamental eksiklikleri de var tabii). Diyeceğim odur ki Elden Ring mükemmel bir oyun kesinlikle değil hatta çoğu noktada bence Horizon: Forbidden West'in de gerisinde. Oyuncunun elini tutmuyor oluşu, acımasız dünyası ve gizemlerinden ödün vermemesi pek çok kişi için yenilikçi gelmiş olabilir ama bir Breath of the Wild'ın sunduğu özgürlük hissi de burada yok bence o yüzden puanları falan sallamayıp oyunu bir süre deneyimleyip kendi kararlarını vermen daha doğru oyun hakkında şahsi fikrimce.

GELECEK AYIN MİSAFİRİ

PELİN YİĞİT

GAME DEVELOPER OLMANIN VERDİĞİ MESLEKİ DEFORMASYONLA OYUNLAR YERİNE FİLMLERE AĞIRLIK VERMİŞ BİRİSİ...

The Batman filmine karşı hisleri:



God of War dizisine olan heyecanı:



Kenobi fragmanının çıkacağına olan inancı:



KOTOR Remake için PS5 alma olasılığı:



Mart ayı çabuk geçsin bari de şöyle bahar geldi diyelim ağzımızın tadıyla. Bu ne bir güneş, bir yağmur, bir kar?! 4 mevsim gören bir ülke tamam ama 4 mevsimi aynı anda görmesek de olurdu bence…

→ **@OYUNGEZER:** ESKİ PARLAK VAMPİRDEN YARASA ADAM OLUR MU? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Yarasa ne oluuur yaramasa ne ol-
@aygengoris

Bence olmuş. Hem vampirler... hem yarasaya dönüşmek... c:
@gulhiscanpolat

Üzerine Bat Signal tutunca da parlıyor mu, ona bağlı.
@canarabacı









SİZCE DE THE LEGEND OF THE VOX MACHINA ÇOK GÜZEL OLMAMIŞ MI?! (Eren - orta güzel olmuş bence :P)

MART

Oyungezer

PORTAL



BALDUR'S GATE III
PATCH 7: ABSOLUTE FRENZY

BARBARBARBARBARBARBAR!!!

CAN ARABACI

Biz iki sene önce, 157. sayımızda kapağa taşıdığımızdan beri çok değişti *Baldur's Gate III*. En son yine bir neler eklendi, neler olup bitti diye Portal'a konuk ettiğimizden beri bile bayağı bir kabuk değiştirdi hatta. Aranızdan "Aman, ne kadar değişiyorsa değişsin de çıksın artık şu oyun!" diyenler olduğunu biliyorum. Onları biraz daha bekletmemiz gerekecek, zira Panel From Hell #5 etkinliğinin sonunda Larian'ın patronu Swen Vincke'nin de söylediği üzere "Baldur's Gate III'ün biraz daha zamana ihtiyacı var. Tahmini 1 yıla daha…" Bu da 2022 hayallerinin üzerine içilecek buz gibi bir bardak su anlamına geliyor tabii. Ama tabii Cyberpunk'tan dili yanan Baldur's Gate'i üfleyerek yermiş, o yüzden geç gelsin de düzgün çıksın; biz bekleriz.

Baştan böyle (görece) kötü haberi verdim ama aslında Baldur's Gate'te durumlar gayet nefis. Şu anda Erken Erişim başladığından beri gelen yedinci yamadayız ve her yama oyunu çok ciddi anlamda ileriye taşıyan yenilikleri de beraberinde getirdi. "Absolute Frenzy" kod adlı bu yamanın da yıldızı oyuna yeni eklenen "Barbar" sınıfı. Öfkesini saldırılarına yansıtan barbarımız yanında iki alt sınıf da getiriyor üstelik. Güçlerini beş farklı özelliğe sahip ruhani hayvanın birinden alan Wildheart (Vahşiyürek) veya dizginlenemez öfkeleriyle tanınan Berserker (Vahşi Savaşçı). Geçen yamada eklenen Sorcerer'da olduğu gibi alt sınıfına göre yeni görsel detaylar da kazanıyor bu arkadaşlar. Mesela Wildheart'ta seçtiğiniz hayvana göre değişen piercing'ler var.

Eee, tabii barbar gibi eline geçirdiği her şeyi silah olarak kullanmaya meyilli bir karakter olunca… bu bir bilgisayar oyunu olduğu için masaüstündeki tecrübeye yaklaşamayacağınızı düşünüyor olabilirsiniz. Ancak öyle düşünürseniz Larian sizi haksız çıkartmış olur, zira "Doğaçlama Yakın Dövüş Silahı" özelliği de bu yamayla oyuna ekleniyor. Hani olur ya, bir bar kavgasının ortasında kalmışsınızdır, silahınız da ulaşabileceğiniz bir noktada değildir; en yakındaki sandalyeyi kavrayıp çat diye birinin sırtında kırasınız gelir… Hah, bunu artık oyun içinde yapabiliyorsunuz. Sandalye olması şart da değil tabii, elinize geçirdiğiniz herhangi bir nesneyi ve hatta *karakteri* yakın dövüş silahı olarak kullanmak mümkün. Evet, evet… Alıp "Şu goblini diğer gobline çarpayım da ağızları kırılsın" diyebiliyorsunuz. Tabii gücünüz yetiyorsa. Malum, bunların hepsinin bir ağırlığı var. Ha, tabii barbar olarak güçlü ve kaslı olmak isteyeceksinizdir. Yeterince fitseniz tutup yüz yüze vurmak yerine fırlatabiliyorsunuz da elinizdeki şeyleri. Dediğim gibi, yine elinizdeki eee…. "nesnenin" ağırlığına bağlı bu biraz da.

Peki barbar bu yamanın tek yıldızı mı? Tabii ki hayır. Açıkçası barbarı denemek benim için çok keyifli olsa da muhtemelen oyunun tam sürümü çıktığında seçeceğim bir sınıf değil kendisi. O yüzden oyunun arayüzünün baştan aşağı elden geçmiş olması beni çok daha fazla heyecanlandırdı. Kaldı ki önceki arayüz oyunun en çok eleştirilen ve "Baldur's Sin: Original Gate 3" esprilerinin en bel altı vurduğu kısımlardan birisiydi. Yeni hali çok daha şık, çok daha işlevli ve jilet gibi olmuş. Envanter ekranındaki keşmekeş ortadan kalmış, asla kullanmayacağınız tonla eşyanın yetenek barına dolup taşması kalmamış. Karakter kâğıdı ekranı da derli toplu ve aradığınızı çok daha rahat hale gelmiş. Eee, daha ne isterim yani? Ama Larian bunun da arayüzün son hâli olmadığını ve geliştirmeler yapmaya devam edeceklerini söylüyor. O yüzden de içim rahat doğrusu, doğru yolda emin adımlarla ilerliyorlar belli ki.

Buna ek olarak oyundaki ekipmanlar da bir güzel yenilenmiş. Normalde masaüstünde oynarken çok dert olmasa da oyundaki eşyaların düz kılıç ya da düz kılıç +1 tekdüzeliğinde olması biraz can sıkıcıydı. Larian da bunun farkına varmış olacak ki, Erken Erişim'e 24 tane yeni büyülü ekipman serpiştirmiş. Üstelik öyle rasgele büyülü özellikler dağıtmak yerine hikâyeye ve o ekipmanları üzerinde taşıyan karakterlere uygun, özgün özellikler atamışlar. Bu da karakterlerimizin yeteneklerini daha esnek hale getirecek bir ekleme. Ama bir yandan da dikkatli olmaları lazım, çok abartı ve uçuk ekipmanlar eklenmeye başlarsa tadı hızla kaçabilir bu sefer de. Yine de şimdiye kadar gördüklerime dayanarak bunun yerinde bir karar olduğunu söyleyebilirim.

Bitti mi peki? Bitmedi. Panel From Hell'de söylendiğine göre 700'den fazla sahnenin sinematikleri baştan yapılmış bu yamada -ki oynarken gerçekten farkına varıyorsunuz bunun. Artık tasvir edilen sahneyle gördüğünüz çoğu şeyin hayal gücünüze bırakıldığı sabit kamera açısı yerine her şeyi çok daha detaylı ve sinematik bir şekilde direkt görüyorsunuz. Mesela Asterion'la ilk karşılaştığınız yerde gerçekten hançerini çekip boğazınıza dayadığını ve sonrasında da yerde boğuştuğunuzu görüyorsunuz. Oyunun tamamlanmış versiyonu gerçekten görsel ve sinematik bir şölen olacak gibi duruyor Erken Erişim'de kat ettikleri şu yola dönüp bakınca.

Önümüzde daha bir yıllık daha bir geliştirme süreci bulunsa da Baldur's Gate III her geçen gün daha bir serpiliyor, daha bir güzelleşiyor kısacası. Burada bahsettiklerim sadece en son yamada yapılan yeniliklerdi. Muhtemelen 2022 sonuna kadar kalan standart sınıflar ve ırklar eklenecek ve 2023'e daha baştan damgasını vuran efsane bir Rol Yapma Oyunu'yla giriş yapacağız gibi gözüküyor.





AIBELL GAME LOCALIZATION İLE RÖPORTAJ

Panel From Hell #4'e kadar Baldur's Gate III'ün Türkçe yerelleştirmesinin yapılacağından haberimiz yoktu. Larian Studios'un patronu Swen Vincke "Bu arada bugünkü yamayla birlikte oyuna Türkçe çeviri de ekleniyor" dediğinde "Aha, doğru duydum di mi?" kaldığımı hatırlıyorum hatta. Biz de halihazırda Baldur's Gate III'e tekrar değiniyoruz madem, yerelleştirmesini yapan ekibe ulaşıp minik bir sohbet talep ettik. Şirketin kurucusu Aybars Sapan da bizi kırmadı, sorularımıza içtenlikle cevap verdi:

CAN: Fantastik diyarlara dair çeviri yapmak çok zor bir iş, zira dilimizde karşılığı olmayan ve çevirmesi çok zor olabilen bir sürü terim mevcut. Bazen başka dil ve kültürlerden kelimeleri harmanlamak gerekebiliyor. Ama mesela D&D 3.5 Oyuncunun El Kitabı›nın da bu konuda aşırıya kaçıp çevirileri Arapça ve Farsçaya boğarak konu hakkında bilgi sahibi olan oyuncuların bile kafasını karıştırmak gibi kötü bir şöhreti de var. Erken Erişim sürümündeki çeviriden gördüğüm kadarıyla Baldur's Gate III'te bu hataya düşülmemiş. Yakın dillerden beslenilmiş olmasına rağmen çoğu şey net ve anlaşılır karşılıklara sahip. Çevirirken özellikle zorlandığınız neler oldu ya da "Hah, bu çok güzel oldu" diye içinize sinen karşılıklar bulduğunuz oldu mu? Fantastik çeviri işiyle uğraşmış biri olarak ben hâlâ "Warlock" dendiğinde soğuk terler döküyorum mesela ama sizin bulmuş olduğunuz karşılığı beğendim. :)

AYBARS: Öncelikle Baldur's Gate III oyuncularıyla derginiz aracılığıyla iletişim kurmamıza olanak sağladığınız için teşekkür ederiz Can Bey.

Baldur's Gate III gibi oyunları sadece kaynak metni baz alarak çevirebilmeniz pek mümkün değil. O yüzden çevirisi yapılan metin ve diyalogların mutlaka ama mutlaka oyun içinde hangi atmosferde, hangi olay döngüsü içinde yer aldığını görmek zorundasınız. Bu da elbette diğer oyun çevirisi ve yerelleştirmelerden daha farklı bir bakış açısıyla projeyi yürütmeniz gerektiğini size fazlasıyla gösteriyor.

Yaptığımız bütün çevirilerin içimize sindiğini rahatlıkla söyleyebiliriz. "Warlock" terimi için yaptığımız "Sehhar" çevirimizi beğenmeniz de bizi ayrıca çok mutlu etti :) Bunun dışında aklımızda kalan ve "Bu çok iyi oldu" dediğimiz terimlerden biri de "Bullywug" için bulduğumuz "Zorbağa" çevirisi oldu.

Diyaloglarda pek zorlanmasak da nadiren de olsa bazı terimleri Türkçeye yerelleştirmede zorlandığımızı söyleyebiliriz. Örneğin "Bugbear" terimi bizi aylarca düşünmeye sevk etti. Bugbear terimi çok yönlü bir ifadeye sahip. Gerek Avrupa mitolojisinde gerekse D&D evreninde farklı anlam yansımaları var. Daha önceleri D&D 3rd Edition - Oyuncunun El Kitabı isimli eserde ve Unutulmuş Diyarlar romanlarında kullanılmış olan "Böcayı" çevirisini, oyundaki karşılığını tam olarak veremediğini düşündüğümüz için kullanmadık. Bunun yerine bir Goblinoid türü olarak oyunda yer alması nedeniyle ve Avrupa mitolojisinde de bir korku öğesi olarak yer alması nedeniyle en son "Öcügoblin" çevirisini uygun gördük.

Baldur's Gate III projesini yürütürken hem eski oyunculara hitap etmek hem de yeni nesil oyuncuların bu evrene olan ilgisini



artırmak istedik. Bu sebeple de olabildiğince anlaşılır bir Türkçe dili kullanmayı uygun bulduk. Bu konuda da gerçekten şimdiye kadar çok olumlu geri bildirimler aldık.

CAN: Ekibiniz Unutulmuş Diyarlar ve benzer fantastik dünyalara ne kadar aşina? Böyle çeviri yapmaktan yorulduğunuzda "Ee hadi zarları çıkarın, iki FRP atalım" ya da "Salvatore'un yeni yazdığı Drizzt kitabını okudunuz mu?" gibi muhabbetler dönüyor mu ekipte, yoksa bu konuda danışmanlık aldığınız bir yer ya da birileri var mı? Görebildiğim kadarıyla kitaplar ve oyunlarda geçen resmi çevirileri kullanmaya özen göstermişsiniz (Baldur Geçidi, Kışgörmez vb), bu da Faerûn'u yakından takip eden bir oyuncu olarak beni mutlu etti.

AYBARS: Bizde zarlar asla eksik olmaz :) Bu projedeki ekibimiz D&D evreniyle, Unutulmuş Diyarlar evreniyle ve FRP dünyasıyla arası gayet iyi olan arkadaşlarımızdan oluşmaktadır. Üstelik sadece D&D evreni değil aynı zamanda Zaman Çarkı, Yüzüklerin Efendisi ve Yerdeniz gibi birçok farklı fantastik evrene de aşina durumdadırlar. Bu nedenle evet, proje boyunca bu tarz etkileşimlerimiz doğal olarak yaşanıyor. D&D evrenine ait bugüne kadar çıkmış olan hem İngilizce hem de Türkçe dilindeki kaynaklara sahibiz. Ayrıca D&D evreninde yaşanmakta olan son dakika gelişmelerini, güncellenen yeni kuralları, ırklara ait en güncel bilgileri özenle ve titizlikle takip ediyoruz. Zaten bunlar olmadan böylesi bir projede yer alabilmek pek de mümkün değil.

Ekibimizdeki her bir arkadaşımız yoğun bir emek harcayarak çevirilerine devam etmektedirler. Projede yer alan her bir ekip arkadaşımızın farklı görevleri bulunmaktadır. Örneğin proje sorumlumuzla birlikte terimlerin belirlenmesi noktasında ekibimizde Unutulmuş Diyarlar evreninin eski ve sıkı bir takipçisi de bulunmaktadır. Bu da çalışmalarımız esnasında bize güç katan başlıca unsurlardan biri. Ekip arkadaşlarımıza bir kez daha sizlerin huzurunda göstermiş oldukları üstün çabalardan dolayı çok teşekkür ediyorum.

CAN: Malum oyun Erken Erişim'de olduğu için bir yandan da sürekli değişime uğruyor. Mesela bu son yamada Anlatıcı'nın bazı repliklerinin baştan yazılıp kaydedildiğini söyledi Swen. Sürekli değişim içerisinde olan bir oyun için çalışmak zor oluyor mu sizin için?

AYBARS: Açıkçası oyun çeviri ve yerelleştirme işini uzun zamandır yapan bir firma olarak bu tarz bir çalışma temposuna karşı bağışıklığımız var diyebilirim. Yine de bu tempoya ayak uydurabilmek için anlık bilgi akışı, anlık bilgi alma imkânı elbette şart. Bunları uygulayabildiğiniz sürece sürekli değişimin olduğu projeler de olsa kolay adapte olabiliyorsunuz. Bu yüzden bir zorluk yaşamıyoruz şu an. Ancak oyun sürekli güncellendiği için çok çok nadir durumlarda bazı kelimeler kısa süreliğine de olsa oyunda İngilizce kalabiliyor. Tabii bu da mutlaka sonraki güncelleme(ler)de giderilmiş oluyor. Bu yüzden oyunseverlerimizin Baldur's Gate III'ün hâlâ erken erişimde olduğunu ve geliştirilmeye devam ettiğini unutmamalarını rica ediyoruz.

CAN: Farklı ırkların aksanlarını yerelleştirmek de yine oldukça zorlu bir iş. Mesela İngilizcede cüce aksanı İskoç aksanını andırır fakat bunu Türkçede benzer şekilde yansıtmak zordur, siz buna nasıl yaklaşıyorsunuz?

AYBARS: Biz bu konudaki ilerleyişimizi projenin en başında kararlaştırmıştık. Bahsettiğiniz üzere her ne kadar farklı dillerin farklı aksanlarının farklı yazılış ve ifade biçimleri olsa da bu konuda Türkçe diline onları "yazılış" olarak adapte edebilmek pek de kolay olmuyor. Bu yüzden daha çok ırkların ve sınıfların genel davranış şekillerini temel alan bir anlatım şeklini benimseyecek ve bozuk bir Türkçe yazım şeklini tercih etmeyecek bir yerelleştirme yapmayı uygun gördük. Aksi hâlde hem D&D hem de Unutulmuş Diyarlar evreninin ağırlığını yansıtamamış ve hissettirememiş olabilirdik.

CAN: Mantıklı bir yaklaşım olmuş; cücelerin bir anda Trakyalı çıkması gibi bir endişem de sönmüş oldu bu sayede :)

Yine orijinal dilinde çift anlamlı, üstü kapalı şeyleri çevirmek de ayrı bir dert. Bu gibi durumlarda yardımcı olması için Larian tarafından size bir "kaynakça" tarzında rehber sunuluyor mu yoksa olanı çevirip gerektiğinde ve kendiniz fark ettiğinizde mi düzenleme yapıyorsunuz?

AYBARS: Öncelikle projenin başlangıcından itibaren Larian Studios'un bizlere sunduğu çok geniş bir oyun doküman desteği bulunuyor. Gerek kaynakça olsun gerek anlık bilgi akışı olsun bizleri her anlamda muazzam derecede besliyorlar. Bundan dolayı başta proje koordinatörlerimiz olmak üzere tüm Larian Studios ekibine çok teşekkür ediyoruz.

Tüm ekip arkadaşlarımız D&D evreni hakkında gerekli bilgilere sahip oldukları için genellikle uygun çeviriyi bulmakta zorluk yaşamıyoruz. Ancak bazı teknik ve terimsel konularda elbette danıştığımız zamanlar oluyor. Bu gibi durumlarda da mümkün olan en kısa zamanda oyun içine gerekli aktarmaları sağlıyoruz.





ASSASSIN'S CREED: VALHALLA
DAWN OF RAGNARÖK

VALHALLA'YA İKİNCİ BİR OYUN GİBİ EK PAKET GELİYOR!

GÜLHİS CANPOLAT

Sevgili Oyungezerler, cüceler diyarı Svartalfheim'dan sesleniyorum! Burada havalar çok güzel. Çimenler yeşil, vahşi domuzlara biniliyor; bir de Muspel'ler saçımızı alazlamaya kalkmasalar… Oğlum gelme üstüme, elinde ateş var! Bak bu kürk yeni!!

Hatırlarsanız *Dawn of Ragnarök* ilk açıklandığında Portal'a yazmıştım ilk izlenimlerimi -ki o zamanlar genişleme paketine çok iyimser bakmıyordum. Nitekim o dönem de "Yine Odin olacağız. Bir cüceler diyarı var, bir de Odin'in oğlu varmış; kurtarırsınız artık." dışında çok bir bilgi de verilmemişti. Şimdiyse yeni bilgileri sırtlandım, geliyorum.

Kim bu ateşli abiler?

Dawn of Ragnarök'te Odin'in kıyamet alameti görülerinden sonra kendimizi bu felaketi engellemeye çalışır buluyoruz. Odin olarak tabii.

Bir yandan oğlumuz Baldr düşmanların elinde esir. Öbür yandan Muspelheim denen bir ateşler yurdundan Sutr önderliğinde Muspel'ler, yani lavdan yaratıklar sağı solu ele geçiriyor. Ama böyle olmaz tabii yani. Hem oğlumu kaçır hem mesire alanlarında ateş yak… Üstüne bir de Asgard'ı üstüne yapa-

Dur lan, böyle bir şey isterler mi ki? İsteyebilirler, kökünü kazımak lazım. *(Onu diyenler buzlu olanlar değil miydi ya? -Can)*

Bu kuzguna dönüşme muhabbetini kim soktuysa oyuna öpeceğim!!

Ben Valhalla'nın Asgard'da geçen kısımlarında çok keyif almamıştım açıkçası. Bunun büyük bir sebebi de o taraftaki oyun mekaniklerinin genel olarak çok düz vurdu kırdı olmasıydı. Biliyorsunuz, ben "Assassin's Creed oyuncusu" değilim; benim türden tiplere direkt "Assassin's Creed'ci" deniyor. Hani çalı gördü mü içine giren, çatı gördü mü tırmanan, kuletası başından inmeyen türden…

Bu sefer (vallahi ben de inanamıyorum ama) Asgard taraflarında da gizlilik kullanarak ilerleyebileceğimiz özel güçler eklenecek oyuna ve şu anda dört elle bu habere sarılmış durumdayım.

Bunlardan en süperi elbette ki Odin'in kuzguna dönüşmesi. Ki bu zaten mitolojide de yeri olan bir yeteneği. *(Kendimizi ağaçtan asıp sallandırma yeteneğimiz var mı peki? -Can)*

Şimdi diyeceksiniz ki bunun gizlilikle ne alakası var. Şöyle ki: Düşman yerleşkelerinin üzerinden uçarak geçebilmemizi bir kenara bırakırsak, havada istediğimiz noktadan bir düşmana saldırma özgürlüğümüz olacak. Evet, evet. Assassinate. Aaaynen.

Heyecanıma ortak olur musunuz azıcık?!

Bir de çatışmaların ortasında tekrar fark edilmediğimiz, kukuletalı halimize geçebilme özelliğimiz olacak. Tabii bunun kendince limitleri olacaktır ama onu oynayınca göreceğiz. Şimdilik gelen görüntülere bakarsak gayet çatışmalardan sıyrılmamıza yardımcı olacak gibi duruyor.

Tabii benim kafa hemen taktik kasmaya başladı. Şimdi bu Muspel'lerin bir de büyüğü var, küçükleri öldürmeden onu elimine etmezsek diğerlerini kestikçe yeniden canlanıyorlar. E bunlar benim etrafımı sararsa ben görünmez olma özelliğimi kullanır gider büyüğü bıçaklarım. Sonra gelin ulan üstüme…

Muspel'ciğim, ateşin var mı?

Düşmanları kestiniz mi? Ooo, alırım bir dal," diyerekten özel yeteneklerine musallat da olabileceğiz artık. Ama harbiden bir dal. Yani bir Jotun'dan kar kış soğuğu alıp üstüne Muspel'den lavlı yanardağ esintisi ekleyemiyoruz.

Adrenalin barını da bir çeşit mana barıyla değiştirmişler, bu özelliklerimizi kullanmak için artık kendi kendimize bir şeyler kurban etmemiz gerekecek. Sunak sunak dolaşıp, "Canım kendim!!" modunda bir şeyler keseceğiz ama olsun. Tanrılık bunu gerektirir.

Farkındaysanız hiç lore more demedim şimdilik çünkü… Şimdilik lore falan yok.

Evet, biliyorum, üç gün üç gecedir ben de ağlıyorum. Ama kendi teorilerim var elbette, geçen aylarda da yazdığım gibiler hala. Toba felaket teorisinin nasıl Assassin's Creed lore'uyla bağlantılı olduğunu öğrenmek isterseniz koca bir dosya yaptık! Boşuna mı yaptık??!!

Valhalla'nın içinde topladığımız ipuçları bize Isu'ların bir felaketten sonra hayatta kalabilmek için nasıl Yggdrasil'i yarattıklarından ve kullandıklarından biraz bahsediyordu. Bu öldürülemez ateş devi Sutr da bu "felaketin" yani, Toba felaketine sebep olan yanardağın Nors mitolojisine yansıması olarak gösterilecek gibi benden başka kimseyi ilgilendirmeyen bir teoriden bahsetmiştim. *(Haydaaa. Ben armut topluyorum zaten... Canım armut. -Can)*

Umarım tutar, parmaklarımı çapraz eyliyorum. Oynaması keyifli ve uzunca bir ek paket olacak gibi duruyor *Dawn of Ragnarök*. Bakalım; 10 Mart'ta Svartalfheim'da cücelerle müttefiklik kurmaya, oğlumuzu kurtarmaya çalışırken göreceğiz…

Türk Telekom'dan Oyunculara Yönelik Yeni Bir Marka: GAMEON!

Türk Telekom, Playstore markası başta olmak üzere çeşitli girişimleriyle ülkemizdeki oyuncuların deneyimlerine renk katmaya devam ediyor. Oyuncular için birbiri ardına kampanyalar düzenleyen, oyunları en uygun fiyatlar ve taksit imkanlarıyla oyuncularla buluşturan Playstore'un ardından bu sefer de GAMEON markasıyla karşımıza çıktı Türk Telekom.

GAMEON, oyun tutkunlarına özel internet kampanyaları, sektörde önde gelen dünyaca ünlü markalarla gerçekleştirdiği oyun iş birlikleri ve daha birçok fırsatla kullanıcıların oyun keyfine değer katacak.

"Göster Gücünü" mottosuyla hayata geçirilen GAMEON markasının lansmanında 100 Mbps'ye kadar yüksek hızlı, yüksek yükleme (upload) kapasiteli fiber internet ve League of Legends (LOL) oyununa özel Efsane LOL Paketini içeren kampanya ile bir ilke de imza atıldı. Dünyaca ünlü oyun League of Legends'a (LOL) özel fırsatlar, sabit internette dünyada ilk kez bir kampanya dahilinde oyun severlere sunuldu. Oyun severler yalnızca GAMEON'a özel LOL kampanyası ile kostüm, deneyim puanı ve para (RP) gibi oyun içi özel faydalara sahip olabilecekler.

GAMEON, ayrıca oyun tutkunlarının değişen ihtiyaçlarına da odaklanacak ve oyun ekosistemine yönelik zengin fırsatlar sunacak. Oyunseverlere bu sayede



Türk Telekom'un dijital oyun platformu Playstore'a özel fırsatlardan, dünyaca ünlü oyun markalarıyla iş birliklerinden, oyunculara özel donanımlardan, oyun keyfini tamamlayacak marka ortaklıklarından, müşteri hizmetlerinde özel ekipten ve oyun turnuvalarından oluşan bir dünya sunuluyor.

GAMEON markasının ilk kampanyası kullanıcılara 100 Mbps'ye kadar limitsiz fiber internet, yüksek upload kapasitesi, 200 TL hoş geldin indirimi, League of Legends'a özel Efsane LoL paketi ve oyun içi alımlarda geçerli olan 2000 RP hediyesi sunuyor. Efsane LoL paketinin içerisinde tüm şampiyonlar kullanıma açık, her şampiyon için bir açık kostüm ve %25 XP takviyesi yer alıyor. Yani League of Legends oyuncuları için kaçırılmayacak bir kampanya bu.

GAMEON'da; Türk Telekom'un dijital oyun platformu Playstore'a özel fırsatlar sunan internet kampanyaları da yer alacak. Yüksek hızlı fiber internet içeren Playstore Kampanyası ile oyuncular Türk Telekom'un dijital oyun platformu Playstore'dan da istedikleri alışverişlerde kullanabilecekleri hediye çekleri kazanacaklar.

Oyuncuların ekipman ihtiyacını da düşünen GAMEON, XPRIME oyuncu koltuklarında tüm indirimlere ek %15 indirim fırsatını da kullanıcılara sunacak.

Oyuncuların deneyimlerini artırmayı hedefleyen GAMEON hakkındaki tüm detaylara www.gameon.com.tr adresinden ve GAMEON sosyal medya hesaplarından (Discord, Twitch, Youtube,Twitter, Instagram, Facebook, Tiktok) ulaşabilirsiniz.





DEVIL MAY CRY 5

Bu kadar ezildikten sonra daha çok ağlar tabii şeytan...

Beni bilen bilir. "Devvürmeykırayi" lafını duyunca hazır ola geçerim. 28 senelik şu hayatımda en çok sevdiğim oyunu seçebilsem Devil May Cry 3 olma ihtimali de yüksektir. Lakin insan ne yaparsa sevdiğine yapar herhalde ki Devil May Cry 5'in yapımında verdiği birtakım kararlardan dolayı Itsuno üstada ve CAPCOM'a kızgınım.

Ha derdim de Işın İzleme, Legendary Dark Knight ve Turbo modları gibi şeyleri *DMC5 Special Edition* satmak için konsollara özel yapmaları değil bu arada. Ona diyecek bir şey yok, edilecek küfürler var; kaliteli içerik de olmaz hani. Orijinal de olmaz zira internetin bazı sokaklarında bazı arabalar ateşe verildi bu yüzden. Derdim 11 sene sonra gelen bir devam oyununun "fan servisi" haricinde hiçbir şeye kasmaması; markanın geleceğine yatırım yapmaması. Burada eleştireceğim şey hikâye olacağından, DMC serisinin genelinden spoiler gelecek haberiniz olsun. Ha DMC3 dışında hiçbirinin hikâyesi iyi değil, o yüzden bunu ne kadar umursamalısınız kendiniz karar verirsiniz.

Şimdi her ne kadar seri Hideaki Itsuno'nun yönetiminde iyi yaptığı şeylerde mükemmelleşmiş olsa da onun eline doğmadı. Bu aralar Bayonetta 3 ile uğraşan Hideki Kamiya'ydı ilk *Devil May Cry*'ı yapan. Kendisi de tek atımlık şeyler yapmaya bayılan bir arkadaş olduğundan çok detaylı bir dünya yaratmamıştı. İşte zamanında Sparda diye bir iblis varmış, bu kendi ırkına ve iblisler diyarının efendisi Mundus'a isyan ederek insanlar âlemi ile iblisler diyarı arasındaki kapıları kapatmış. Sonra da güzeller güzeli insan kızı Eva'yı nikâhına alarak aziz gibi yaşamış bir süre. İkiz çocukları Dante ve Vergil doğduktan sonra da sırra kadem basmış. İblisler de yüzyıllar boyu Sparda'nın ihanetini unutmamışlar falan feşmekân. Nerede Dante veya Vergil'ı görseler "Sparda gibi kokuyon sen!!" deyip kafa göz dalıyorlar, boylarının ölçüsünü alıyorlar. Sona Nero çıktı geldi ona da dalmaya ve bir de ondan dayak yemeye başladılar.

Ana serisinde 5. oyunu çıkmış, geçtiğimiz Ağustos ayında da 20. yaşını doldurmuş bir serinin hikâyesinin o kadar sene şundan öteye gitmemiş olması beni çılgına çeviriyor arkadaşlar. Yahu kardeşim, şu serinin dünyasını biraz genişletseniz ölür müsünüz? Her oyunda Cehennem'e açılan bir başka boyut kapısı kapatmazsak olmuyor mu? Ben dâhil bütün fanların yerden yere vurduğu *DmC: Devil May Cry* bile işin içine melekleri katarak, kasıntı da olsa iblislerin insanları perde arkasından kontrol ettiği bir dünya yaratarak mevzuyu genişletip derinleştirmeye çalışmıştı. Karakterleri rezil edip bir de üstüne dalga geçtikleri için Ninja Theory'ye ve Tameem Antoniades'ye kıl kaptıysak, "Siz kendiniz ana serinin evrenini genişletmeyin" mi dedik biz CAPCOM'a?

Itsuno'ya sorarsın "Abi bu evrende hakiki melekler var mı?" diye "Yok, sadece insanlar ve iblisler var eheheh" der. Ne var, ne olacak bu evrende o zaman? Cehennemin mitolojisini genişletin bari? Hâlâ Mundus mu hâkim mesela aşağı tarafta? Dante'den yediği son daya-







ğın üzerine saygınlık kaybetmemiş mi, tahtından indirmemişler mi bu adamı? Yerine başka bir iblis lordu gelmiş mi, yoksa olası bir DMC6'da üç gözlü abiyi mi tokatlayacağız yine? "Marvel filmlerinden çok etkilendik" demiştiniz DMC5 çıkmadan önce. Sadece sağa sola referans sıkıştırma kısmını mı örnek aldınız kendinize ala ala? Adamların her çıkan filmle iyi ya da kötü şekillerde evreni genişletmesi hiç mi güzel gelmedi gözünüze? DMC dünyasını(evren demeye dilim varmıyor) genişletmeye çalıştığınıza dair ufacık bir işaret görseydik olmaz mıydı DMC5'te?

Hele hele V ile kaçan fırsata insanın aklı hayali duruyor. Ne güzel karakter yaratmışsınız, bir tarzı, bir tavrı var. Oynanışı kısır bile olsa yepyeni bir şeylere temel olabilecek nitelikte. Lakin neymiş Vergil'ın insan tarafıymış bu, Urizen de iblis tarafıymış. İkisi birleşip tekrar Vergil'ı oluşturunca gitti güzelim karakter. Yahu gerçekten, geldiği 10 ışık yılı öteden çıplak gözle görülebilen bir ters köşe için, sıfırdan bu kadar tatlı karakter yaratıp direkt ortadan kaldırmanın gereği var mıydı? Hangi aklı evvel bunun iyi bir fikir olduğunu düşündü? V ile Vergil arasındaki tek benzerlik ikisinin de William Blake okuması olmasa yüreğim yanmaz. Madem artık Dante'yi ucundan emekli edip Nero'yu başrole koymak istiyorsunuz, V'yi de ona baş düşman düzeydiniz de Sparda dedeciğinin kan davalılarıyla uğraşıp durmak yerine kendi meselelerine bakaydı. Biz de şu oyunda yeni bir rekabetin tohumlarının atılışını falan izleyeydik?

DMC5'te piç edilen tek karakter de V olsa, yine moral bozmayacağım ama ne Lady, ne Trish oyunun güzel kız kotasını doldurmak haricinde bir işe yaramadılar yahu? Ben DMC3'te insan haliyle Dante ile aşık atmasını izleyip, babasıyla olan hikayesini keyifle takip ettiğim Lady'yi tekrar gördüğüme sevinmişim. Siz kalkıp kızın bütün olayını Nico ile flörtleşip Nero'nun baba sorunlarına empati kurmaktan ibaret yapmışsınız.

Bakın bu kadar senedir bu fanlar olası bir yan oyunda ya "Vergil'ın DMC3 sonunda Mundus'un eline düşüp Nelo Angelo'ya dönüşme macerasını oynayalım" ya da "Sparda'nın Mundus'a isyanını oynayalım" diye yalvarıyor. Neden? Neden sadece iki tane, serinin ana gidişatından fazlasıyla uzak seçenek var? *DMC* bakkalı işi büyütmesine rağmen senelerdir daha büyük bir dükkân kiralayamadı da ondan! Beyaz saçlı gençliğin sosis partisi olmaktan çıkamıyor bu oyunlar. NEDEN ULAN NEDEN? SQUARE ENIX HER YENİ FF İLE YEPYENİ DÜNYA YARATIYOR SONRA BİR DE ONA YAN OYUN ÇIKARIYOR ULAN ALLAH'IN CEZALARI?

Aman CAPCOM. Canım CAPCOM. Bak senelerce ağlattın bizi *DMC5* için. Oyunun çıkması 11 sene sürdü, şimdi muhtemelen Itsuno *Dragon Dogma 2* yapıyordur, kim bilir ne zaman çıkacak *DMC6*. Yapman gereken şey çok zor değil. Biz DMC'yi iyi hikâye için oynamıyoruz zaten. İyi hikâye görsek ekstra coşarız elbette ama savaş mekanikleri hâlâ piyasa standardını çok yukarılardan kuşbakışı seyrettiği için savaşlarda kaybolup mest olmak da yetiyor, evet. Lakin şu markaya biraz ilgi göster, sula, toprağını değiştir, budamasını yap da tekrar solup gitmesin. Resi'de bile hayal gücün çok geniş değil, senelerdir her haltı Umbrella'ya veya lacivertlerine bağlaya bağlaya bir hal oldun ama en azından o kadarını derli toplu yapıyorsun. *Village* ile ilk defa mevzuları kayda değer şekilde ilerletebileceğinin sinyallerini de verdin. Burada da biraz ileriye yatırım istiyoruz. Çok değil bak, biraz. Lady ve Trish'e ayrı oyun yapacak olsan yaparsın, mekanikler hazır. Vergil'a yapacak olsan yine yaparsın, o da tamam. Nero'nun önü de güç anlamında çok açıldı son oyunla. DELİRTMEYİN İNSANI.

BU AY NE OLDU?

Bazen bu satırları yazarken hangi ayda olduğumuzu düşünüp şaşırıyorum. Mesela şu an Mart'ın ilk haftası bitiyor, ama "bu ay ne oldu" diyerek şubat ayında olan biteni yazacağım. E o zaman "geçen ay ne oldu" olmuyor mu o? Bu mantık hatasını neden şimdiye kadar kimse söylemedi, o kadar mektup yazıyorsunuz da bunuz de çıkıp uyarmıyorsunuz ki. Tabii di mi, benim kafam karışsın, neden bahsedeceğimi şaşırayım, eğlenelim. Şaşırmayacağım işte, buyurun "Şubat ayında ne oldu?" köşemize. ■ **ESER**

ŞUBAT 1

Supermassive'in devamı merakla beklenen The Dark Anthology oyunlarının tam listesi belli oldu. Şimdiye kadar ancak çıkan bir oyunu bitirdiğimizde bir sonraki oyuna dair ufak bir teaser görüyor ve ismini öğreniyorduk. Şimdiyse isim hakkı başvurusu sayesinde tüm serinin isimlerine hâkim olmuş olduk. The Dark Pictures: Directive 8020, The Dark Pictures: The Craven Man, The Dark Pictures: Intercession, The Dark Pictures: Winterfold ve The Dark Pictures Presents: O Death bizi bekler.



ŞUBAT 2



Electronic Arts, adı tecavüz suçlamalarına karışan yıldız Manchester United futbolcusu Mason Greenwood'u FIFA 22'den çıkarttığını açıkladı. Futbolcu bundan sonra FIFA Ultimate Team paketlerinde de karşımıza çıkmayacak ama güncel kartların satışı devam edecek. Kartın fiyatı artmasın diye de Greenwood kartları sabit fiyata geçecek. Zaten tecavüzcü adamın kartı pahalansa o iş çok saçma olurdu.

ŞUBAT 4



Guitar Hero dünyasının en tanınmış isimlerinden biri olan Schmooey'in tam bir sahtekâr olduğu ortaya çıktı. Kırılmadık Guitar Hero rekoru bırakmayan, parmaklarını adeta yıldırım hızında hareket ettirebilen Schmooey meğer neredeyse tüm performanslarında hile yapıyor, normalde yavaşlatılmış versiyonda çaldığı şarkıları videoları editleyerek hızlandırıyormuş. Kendisine hayran olanların gözleri yaşlı.

ŞUBAT 8



Bundan neredeyse 9 sene önce çıkan, yaklaşık iki sene önce Epic Games Store tarafından tüm oyunculara ücretsiz olarak da verilen Grand Theft Auto V son 6 ayda kaç satmış biliyor musunuz? Tam 10 milyon! Çoğu AAA oyununun ömrü boyunca ulaşamadığı bu sayıya bir yandan çekirdek çitleyerek ulaşan GTA V, böylece 160 milyon satışı da geride bırakmış oldu. Bu oyunun satışları ne zaman yavaşlayacak ki?

ŞUBAT 10



Uncharted'ın film uyarlaması genel olarak beğenilince, filmin yönetmeni Ruben Fleischer de bir başka Playstation markasını beyazperdeye uyarlamak için kolları sıvadı. Bu sefer de sinemada Jak and Daxter'ı izleyeceğiz. Acaba bebek surat Tom Holland burada da kendisine bir rol bulur mu dersiniz? Daha geçenlerde "Jak'i oynayabilirim" demişti zaten.



Dahası için: www.oyungezer.com.tr



ŞUBAT 10

Microsoft'un Activision Blizzard'ı satın alması Call of Duty'nin geleceğine dair soru işaretleri yaratmış, "CoD Xbox'a özel olur mu?" soruları sordurmuştu. Microsoft'un patronu bu konuda net bir açıklama yaptı ve serinin sadece PlayStation'da devam etmekle kalmayacağını, kendisini Nintendo Switch'te de görmeyi istediklerini söyledi. Hatta Blizzard'ın tüm popüler ürünlerini çok sayıda platformda görmek istiyorlarmış. İlginç, ne dersiniz?

ŞUBAT 11

Bu da bizden bir haber. Kayıp Rıhtım sitesi bu yıl da her yıl olduğu gibi Yılın EN'lerini okurlarına sorarak belirliyor ve dergimiz Oyungezer de Yılın En İyi E-Dergisi dalında bir kez daha aday gösterildi. Geçen sene Yılın En İyi Dergisi kategorisinde ikinci, Yılın En İyi E-Dergisi kategorisinde ise birinci seçilerek onurlandırılmıştık; bakalım belki de gelecek ay yine size "Yılın En İyi E-Dergisi seçildik!" haberi yazarım.

ŞUBAT 14



Bu yıl sevgililer günü yurtta ve tüm dünyada coşkuyla… Yok yok, haberimiz bununla değil Lost Ark'la ilgili. Lost Ark öylesine devasa bir ilgiyle karşılaştı ki, 1.316.854 eş zamanlı oyuncuyla PUBG'nin ardından tüm zamanların en yüksek eş zamanlı oyuncu sayısına ulaştı. PUBG'nin 3.2 milyonluk oyuncu sayısına yaklaşmak mümkün olmasa da, DOTA2 ve CS:GO gibi devleri geride bırakmak da büyük başarı.

ŞUBAT 17



Hep devler kendi aralarında satın alım yapacak değil ya, bu seferki haberimiz Fransa'dan geliyor: Nacon, Daedalic Entertainment'ı satın aldı. Bu da demek oluyor ki sevilen yayıncı Daedalic Entertainment'ın gelecek oyunlarını artık sudan ucuz fiyatlarla alamayacağız; Lord of the Rings: Gollum'dan başlayarak yüksek fiyatlı oyunlara hazır olsak iyi olur.

ŞUBAT 18



Başarısız bir Kickstarter süreci geçirse de sonradan melek yatırımcı sayesinde fonlanan DVO TitanReach'in geliştiricisi, topladığı paraların bir kısmını kripto piyasasında batırdı, kalan kısmıyla da kendisine bir Tesla alıp ortadan kayboldu. Olan oyuna güvenip 200 bin dolar civarında para yatıran oyunculara ve oyunun gerçeğe dönüşmesi için elini taşın altına sokan yatırımcıya oldu. Geliştirici Unravel da şu sıralar bir yerlerde Tesla'sıyla gününü gün ediyordur.

ŞUBAT 21



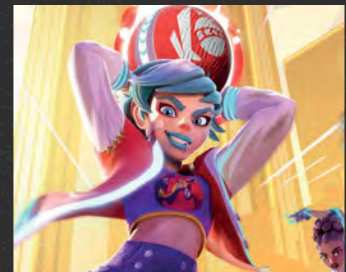
Capcom, Street Fighter 6'yı resmi olarak duyurdu. Duyurdu ama ufak çaplı da bir skandala imza attı. Oyunun öncekilere hiç benzemeyen logosu, meğer Adobe Stock Image'de 80$'a satılan *generic* bir logodan uyarlamaymış. Capcom'un başı daha önce Resident Evil Village'da bir sanatçının portföyünden araklamalar yaptığı için derde girmiş, sorun uzlaşarak (yani para vererek) çözülmüştü. Bu sefer nasıl olacak acaba?

ŞUBAT 22

Ubisoft, Assassin's Creed Valhalla'nın yıl sonu itibariyle elde ettiği hasılatın 1 milyar doları geçtiğini açıkladı. Bu, Valhalla'nın Assassin's Creed tarihinde 1 milyar doları geçen ilk oyun haline getiriyor ve haliyle aynı zamanda serinin en çok gelir getiren oyunu oldu kendisi. Aynı zamanda serinin en iyi çıkış yapan oyunu da olan Valhalla, Ubisoft'ta Viking naraları atılmasını sağladı anlaşılan.



ŞUBAT 25



Velan Studios'un EA Originals çatısı altında çıkardığı yakar top oyunu Knockout City, bundan sonra yoluna bağımsız olarak devam edecek. Son derece başarılı bir oyun olan Knockout City 6. sezonuyla birlikte oynaması tamamen ücretsiz hale dönüşecek. Tabii siz de çok iyi biliyorsunuz ki sözlükte "oynaması ücretsiz" teriminin yanında "mikro ödemeler, paket satışları, kozmetikler" yazıyor. Bu da öyle olacak haliyle.

EIYUDEN CHRONICLE: HUNDRED HEROES HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

CAN ARABACI

Kısaca
EFSANE JAPON ROL YAPMA OYUNU SUIKODEN'İN RUHANİ TAKİPÇİSİ

1 KENDİNE AİT HİKÂYESİ OLAN 100 FARKLI KARAKTER

Oyunun adında bile geçen 100 karakter öyle sağda solda takılan isimsiz NPC olarak değil, bayağı hikâyenize katılacak 100 karakteri kastediyor. Batı RYO'larında bir avuç karaktere şükredenlerimizin "Yok artık! Nasıl yapacaklar?!" dediğini duyar gibiyim ama artık kadim sayılan Suikoden'lerin bile zamanında 60 – 70 karaktere kadar çıktığı düşünülürse onun ruhani takibini yapan Eiyuden'in de bu zorlu payeyi göğüsleyebileceğine şüphem yok doğrusu.

2 PİKSEL VE 3D'NİN DANSI

Karakterler eski J-RYO'lara selam çakan şekilde 2 boyutlu piksel tasarımlara sahip olsa da nefis gözüken 3 boyutlu arka planlarla da dinamik bir şekilde uyum içerisinde aynı zamanda. Son yıllarda Octopath Traveler ile birlikte popüler olmaya başlayan bu tarzın en şık görünen örneklerinden birisi hatta.

3 KALE KASABA KURMA VE YÖNETMECE

Eiyuden Chronicle'da kendi kale kasabamızı kuruyor olacağız. Küçük başlayıp zaman içinde işleri büyüteceğiz. E bize katılacak olan 100 karakterin hepsi de savaşçı, büyücü değil; aralarında balıkçı olanı da var, fırıncı olan da. Onların katılımıyla çapınız büyüdükçe kasabanın sınırlarında tarım alanları, restoran zincirleri falan kurmanın yanında bir tiyatro bile işletebileceksiniz. Namınız yeterince yayıldıktan sonra hem meraklı misafir ve turistleri hem de topraklarınızda gözü olan rakip kasabaların dikkatini üzerinize çekecek olmanız da cabası!

4 ORDULARA VE YARATIKLARA KAFA TUTUN

Klasik J-RYO usülü tur tabanlı dövüşler içeren Eiyuden Chronicle'da partilerimiz altı kişiye kadar çıkabilecek. Siz karakterlerinize komut verdikçe onlar gelişmeye devam edecek ve bir yerden sonra kendi inisiyatifleriyle kullanmaya başlayacakları bazı yetenekler edinecekler. Dahası, parti içinde uyumlu oldukları başka karakterler varsa bazıları bu yetenekleri birlikte kullanarak çok daha etkili saldırılar yapabilecek.

5 ...VE KEDİLER!

Oyunun Kickstarter hedeflerinden birinde yeterince bağış yaparsanız kedinizi oyuna eklettirebildiğiniz ve yapımcı ekibin kedi sevgisi düşünülürse her köşe başında sevimli bir kediyle karşılaşma ihtimalimiz çok olası duruyor!





TÜR: J-RYO / Strateji | **YAPIM:** Rabbit and Bear Studios | **DAĞITIM:** 505 Games | **PLATFORM:** PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2023

"Herkesin NFT vagonuna atlamaya çalışmasına ne diyorsunuz? Biz de Oyungezer olarak Goyun'lu NFT avatarlar yapıp satmaya başlamalı mıyız?"

Gülhis:
Dijital derginin verdiği poster de NFT olur tabii canım (!). Eskiden nasıl çocuk dergilerinden taso falan çıkardı, artık çağa ayak uydurmak gerek. Şu Goyun.jpg'i koy cebine kardeşim, bir de otomattan sıra numarası alıyorsun. O sıra numarası sana tahsisli ama kaybetme he. Ne işe mi yarıyor? E sana özel işte allah allaah...

Anton:
Gördüğüm kadarıyla bugünkü «yatırımcılar» konuyu çok yanlış anlamış. Kısaca NFT cafcaflı dijital bir fiş. Ses veya resim dosyası değil. Bu fişlerin geleneksel veritabanında tutulan kayıtlardan tek farkı sabit bir sunucuda yaşamıyor ve tek bir kişiye veya şirkete bağlı olmaması. Enerji sorununu çözdüğümüzü varsayarsak bu teknolojinin güzel uygulama alanları var. Ancak oyunlar onlardan birisi değil. Ne NFT ne de diğer blokzinciri teknolojileri oyun dünyasında hali hazırda çözülmemiş bir problemi çözmüyor. En azından kullanıcıyı direkt ilgilendiren herhangi bir problemi çözmüyor. Sunucu tarafında potansiyel birkaç kullanım alanı var.



M. İhsan:
NFT ödemelerini EFT olarak alabiliyorsak neden olmasın?

Can:
NFT olayını ben zamanında cennetten arsa satmaya çalışanların yeni versiyonu gibi görüyorum doğrusu. *(+1 -Aygen)* O ne kadar saçmaysa bu da o kadar saçma. Ha, ama işte işin ucunda saçma sapan paralar kazanmaca olunca millet zorla kabul ettirmek için elinden geleni yapmaya da çalışıyor işte. İşin içine şirketlerin girip de "Aslında ne biçim güzel de siz salak olduğunuz için anlamıyorsunuz" diye yutturma çabasınıysa ağzımı bozmamak için "hoş" bulmuyorum diyeyim sadece.

Engin:
Yalnız bizim goyun, Kurban Bayramı zamanında şu şekil oluyor, herkes ayağını denk alsın

Oğuz:
Bu kripto, NFT gibi dünyalarda yükselme zamanları oluyor sosyal medyada görüyorum. Goyun NFT'leri şimdiden toplarsak Kurban Bayramı zamanı köşeyi dönebiliriz.

Burcu:
Aynı anda hem küresel ısınmayı hızlandırmak, enerji kaynaklarını boşa harcamak, ekran kartı kıtlığına sebep olmak hem de kandırılmaya müsait insanları söğüşlemek istemez misiniz? Ben istemem şahsen, isteyen şirketlerin de oyunlarını almamaya yeminliyim istediği kadar süper olsun.

173

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI
Crowalt: Traces of the Lost Colony	6.5	-
Expedition: Rome	7	80
Far Cry 6 - Pagan: Control (DLC)	6.5	66
God of War	9.5	93
Monster Hunter Rise	8	87
Pokémon Legends: Arceus	8.5	83
Praey for the Gods	7	61
Rainbow Six: Extraction	7.5	71
Sam & Max: Beyond Time and Space	9	83
Scarf	7	69
Supraland: Six Inches Under	8	-
Terminator Resistance: Annihilation Line (DLC)	8	61
Uncharted: Legacy of the Thieves Collection	9	87
Unpacking	8	84
Windjammers 2	6.5	74
Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL	7	80

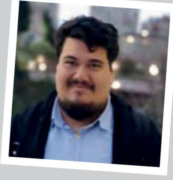


İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Assassin's Creed: The Ezio Collection (Switch)	39
Destiny 2: The Witch Queen	44
Dying Light 2: Stay Human	24
Dynasty Warriors 9: Empires	33
Elden Ring	92
Far Cry 6: Father - Collapse (DLC)	88
GetsuFumaDen	38
Gran Turismo 7	84
Horizon: Forbidden West	52
Kapia	90
King of Fighters XIV	50
Lost Ark	34
Sifu	40
Total War: Warhammer III	66
Wanderer (VR)	64

44

OGZ TAKIMI



CEVDET EMRE KIZILCAN

Basit bir sohbet uygulamasının hayatıma bu kadar etki edeceğini hiç düşünmemiştim. Discord'tan bahsediyorum. Hâlihazırda tanışık olduğum arkadaşlarla sohbet muhabbet elbette çok güzel. Fakat Discord'un asıl tadı oradan birileriyle tanışıp sosyal bir etkileşimde bulunmak. Büyük ihtimalle kendi başıma yapmayacağım birçok iyi alışkanlığı buradan tanıştığım rastgele insanlarla beraber yapıyor olmak, her ne kadar direkt internetin içine doğmuş biri olsam da, kimi zaman garip hissettiriyor. Ayrıca OGZ'nin bir Discord sunucusu olduğunu biliyor muydunuz?! Sizi göremiyorum, e gelin haydi!

SAYILARLA

32
Discord'ta bulunduğum sunucu sayısı

7
Discord Nitro'ya para ödediğim ay sayısı

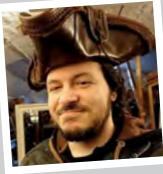
1
Bulduğum sunucuların en iyisinin numarası. O DA TABİİ Kİ OGZ'NİN DISCORD SUNUCUSU! Katılmamanız için hiçbir bahane göremiyorum!

ÜÇ ÖNERİ

■ **Mini Metro:** Kare, üçgen ve yuvarlak şeklindeki yolcuları taşıyarak kapasite sorununu çözmeye çalıştığımız bir bulmaya oyunu esasında Mini Metro. En güzel yanı da gerçek şehirlerin, gerçek metro altyapıları baz alınarak haritalar tasarlanmış. İstanbul da oyunu süsleyen şehirlerden bir tanesi!

■ **GTTOD:** Get to The Orange Door: Kendisini "Are you winning dad?" meme'lerinden bir tanesinde görmüştüm, gördüğüm anda da ilgimi çekmişti. Synthwave bir atmosferle, 80'lerin retro fütüristik yapısıyla nasıl ilgimi çekmesindi ki zaten. Parkurlu, hızlı FPS'leri seviyorsanız mutlaka göz atmalısınız.

■ **Pumpkin** Jack: Eh adından da anlaşıldığı gibi Cadılar Bayramı döneminde oynanması gereken bir oyun :P Balkabağı kafa karakterimiz Jack'i yönettiğimiz 3 boyutlu platform oyunu. Eğlenceli anlatımı ve tek kişinin geliştirdiği bir oyundan bekleyeceğiniz kadar keyifli bir savaş sistemi oyunun parlayan özelliklerinden. E tüm bunlara ek olarak Türkçe dil seçeneği de var. Mis mis.



CAN ARABACI

Şubat ayını oyun komasına girerek geçirmeyi planlıyordum ama tabii ki hiç de planladığım gibi olmadı. Horizon: Forbidden West elimize erken geçti, inceleme bahanesiyle Burcu'yla geceleri Leon'u uyutur uyutmaz başına koşarak bir şekilde bitirmeyi başardık ama resmen oturup şöyle bir ağız tadıyla Elden Ring oynayamadım ilk çıktığı gün hariç. Onda da Margit'i dövdüm, sonrasında hem dergi işleriydi hem Leon'a bakmacaydı derken iki haftadır Academy of Raya Lucaria'da debeleniyorum. Hayır, beceremediğimden de değil, oturup oynayabilsem döveceğim boss'ları ama başına şöyle sakince oturmaya fırsat olmuyor. Neyse, siz bu satırları okurken ben biraz daha ilerlemiş olurum artık herhalde… (Bir dahaki OGZ Takımı yazımda hayaller / hayatlar karşılaştırması yaparım artık)

SAYILARLA

8
Leon'un ilk yaşına yaklaşırken çıkartmış olduğu toplam diş sayısı. Her biri bolca uykusuz geceye ve gözyaşına mal oldu tabii.

4
Godrick the Grafted'ı indirmek için yaptığım deneme sayısı. Ben daha uzun sürer diye beklemiştim ama beklediğimden kolay çıktı.

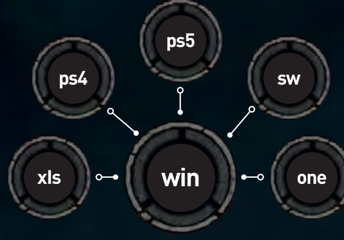
9
World of Warcraft'ı bırakmamın üzerinden geçen ay sayısı. Daha önce de çok ara verdiğim oldu ama bu sefer bir gram bile özlemedim oynamayı.

ÜÇ ÖNERİ

■ **Destiny 2:** Özellikle de hikâyesini takip edebilirseniz Destiny 2 bu aralar The Witch Queen'in gelişiyle tam bir ziyafet çektiriyor oyuncularına. Hem oynanış olarak ciddi ve doğru adımlar atılmış hem de oyunun hikâyesi bu kadar nefis ilerliyorken FPS / DVO olarak daha iyi bir alternatif düşünemiyorum şahsen.

■ **Dragon's Dogma:** Biraz eskidi belki ama Switch dahil her yerlere çıktığı için bulup oynaması çok da zor değil. Hikâyesi çok yavan olsa da oynanışı ve minik minik mekanikleri oyunun içine yedirişi gerçekten çok iyi. Ejderhanın sırtına atlayıp stamina'nız bitmeden tırmanmaya çalışırken yaşadığınız adrenalini başka çok az oyunda bulabilirsiniz. Bir de Capcom artık ikincisini duyursa…

■ **The Witcher Tales: Thronebreaker:** Dizisi yüzünden The Witcher'dan soğuyanlardan mısınız? Cyberpunk yüzünden CD Projekt'e kırgın mısınız? Muhtemelen çoğunuzun "Gwent şeysiymiş ya" diyerek es geçtiği şu nefis oyunu hatırlatmama izin verin o zaman. Hepsini telafi edecek bir oyundu Thronebreaker, üstelik müzikleri de bir o kadar efsaneydi.



SEN NE YAPTIN TECHLAND?

DYING LIGHT 2 STAY HUMAN

YASİN İLGÜN

Zombi ve haydut dolu kocaman bir şehirde parkur yapmak çocukluk hayallerimden biriydi. Sırf bu sebepten dolayı bile ilk oyunun yeri benim için ayrıdır. Yanılmıyorsam incelememde de 7,5 puan vermiştim ama objektif olmaya çalışıyordum. İçimdeki zombi manyağına sorsanız hikâyesi dışında kusursuzdu. Aradan geçen bunca sene içerisinde ne oldu ne bitti bilmiyorum ama *Dying Light 2* grafikler dışında her anlamda atasının gerisinde kalmış.

Ha, *Dying Light 2*'nin her yeri problemli olsa da oyun keyifli. Çatı kenarındaki zombileri uçan tekmeyle aşağı atmak, şehirde envai çeşit parkur hareketleriyle gezmek hiç eskimiyor. Zaten şehrin tasarımı baştan aşağıya oyuncuyu elindeki tüm parkur yeteneklerini sergilemeye teşvik ediyor. Dövüş mekanikleri daha zengin gözükse de özellikle zombi animasyonlarından kısmaları ve ragdoll problemleri oyuncuyu rahatsız edecek derecede göze batıyor.

Parkur yeteneklerine ek olarak tırmanma halatı ve yamaç paraşütü de oyunun ilerleyen kısımlarında envanterimize ekleniyor ve şehrin en ulaşılmaz yerlerine bile ayak basabiliyoruz. Oyunun haritası da "?" ikonlarıyla dolu ve bu yan görevlerine bazılarına erişmek için parkur yeteneklerinizle yaratıcılığınızı birleştirmeniz gerekiyor. Göreve ulaşmak bile keyifli bir macera olabiliyor.

WARNING

Detaylara inmeden önce şuraya kocaman bir uyarı koymak istiyorum sevgili Oyungezerler. *Dying Light 2* şu an bug dolu. Büyüklü küçüklü, say say bitmez. Oyunu kıran ve sizi sıfırdan başlamak zorunda bırakan hatalar bile mevcut. Ek olarak optimizasyon konusunda da bolca sıkıntı mevcut. Bug toleransınız düşükse veya sisteminiz ucu ucuna yetiyorsa lütfen bekleyin. Tadınız kaçmasın.



Hikâye gerçekten kötü…

Yani *Dying Light* gibi bir yapımı hikâyesi için oynamazsın zaten demeyin. Techland'in ana satış noktası buydu. Oyuncuyu içine çeken ve duygu dolu bir hikâye sözü vermişlerdi. Hatta oyunun neredeyse her aşamasında kararlarımızın oyunun gidişatını değiştireceğini söylemişti Techland. Hahaha, yok öyle bir şey. Bazı konularda birkaç minik karar alıyoruz tabii ama bunların hepsi oyunun en sonunda siyah fona beyaz yazı olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun dünyasını gerçekten etkileyebildiğimiz tek bir an var o da ne yazık ki final arifesinde yer alıyor.

Dying Light 2'nin hikâyesi Harran şehrinde yaşanan olaylardan 20 sene sonra geçiyor. Harran virüsünü durdurmayı başarsalar da aç gözlü insan evlatları virüsü silaha dönüştürmeye çalışırken bir kez daha sızdırıyorlar ve bu sefer tam sızıyor. Bunu takiben insanlık büyük bir çöküş dönemine giriyor, popülasyon yok gibi diyebiliriz. Şehirler tuzla buz olmuşlar ve yerlerini küçük kasabalara bırakmışlar. Bu kasabaların arasında da çok mesafe var ve yollar inanılmaz tehlikeli. Zombisi, manyağı, kimyasal artığı derken ayakta kalan kasabalar arası bağlar da kopuyor.



İşte bu noktada kahramanımız Aiden devreye giriyor. Kendisi bir "Hacı" ve kasabalar arası getir götür işleri yapıyor. Mesaj taşıyor, eşya taşıyor. Efendime söyleyeyim iletişim kurulmasını sağlıyor. Onun hayat amacıysa daha küçük bir çocukken ayrı düştüğü kardeşi Mia'yla yeniden bir araya gelmek. Oyun Villedor isimli dış dünyaya duvarlarla kapatılmış bir şehirde geçiyor ve Aiden da Mia'nın burada olduğuna dair bir ipucu buluyor. Burası aynı zamanda ayakta kalmayı başarmış tek şehir ama buna ayakta kalma denebilirse tabii.

Villedor'un politik yapısı ilk başta biraz alengirli gözükse de aslında değil. İki ana grup sürekli karşı karşıya geliyor ve aralarında büyük bir gerginlik var. Aiden da genel olarak bu iki grup arasında git gel yapıyor. Survivor ekibi (Acun'la alakası yok tabii ki) kendi halinde insanlar ama bana kalırsa bir o kadar da benciller. Peacekeeper ekibiyse Villedor'a düzen getirmeye çalışan, üniformalı ve rütbeli militaristik bir oluşum. Şaşırtıcı bir şekilde ikinci taraf daha ılıman ve hümanist aslında.

Bu iki ana gruba ek olarak Renegades isimli üçüncü bir grup var ve bu topluluk aynı zamanda ana düşmanımız. Neticede zombiler bizi hedef belirlemiyor ama bunların başındaki Waltz isimli arkadaş bizdeki çok önemli bir eşyanın peşinde. Hoş geldin MacGuffin kardeşim, özlemiştik seni de. Bir de oyunun sonlarına doğru karşımıza çıkacak olan, yerseniz efsanevi "Nightrunners" ekibi var. Güce denge getirmeyi falan düşünüyorlar. Keşke şaka yapıyor olsaydım ama ciddiyim.



...Karakterler daha da kötü!

Bazı kahramanlar çok iyi yazılsalar dahi zayıf bir hikâyenin kurbanı olurlar. Mesela adını bile anmak istemediğim Hobbit filmlerinde Martin Freeman muhteşem bir Bilbo'ydu. İşte *Dying Light 2*'de öyle bir karakter yok. Oyunun başlarında tanıştığımız Hakon dışında iyi yazılmış karakter dahi yok hatta.

Hele ki Rosario Dawson'un canlandırdığı Lawan isimli yan kahraman gerçekten sinir bozuyor. Kendisi sevdiğim bir oyuncudur ama oynadığı karakter o kadar tutarsız ki anlatamam. İlk oyunda da evrenden aşırı derecede kopuk bir sürü karakter vardı ama bu sefer çıtayı başka bir seviyeye indirmişler. Performanslar kötü, karakterler ve içlerinde yer aldıkları senaryolar yüz ekşitiyor. Diyalogların da elle tutulur hiçbir yanı yok.

Oyunun senaryo ekibindeki dört kişiden ikisi okuldan arkadaşım. Senaryo ekibinin tamamı Polonyalı ve iki tanesinin İngilizcesi zayıf. Yani bu hikâyenin de diyalogların da özünde Lehçe yazıldığın-





dan adım gibi eminim. Zaten Lehçe bilen biri olarak bazı diyalogların buram buram tercüme koktuğunu söyleyebilirim. Techland anlatıya önem verecekse bir zahmet global bir ekiple çalışmalı.

İlk oyunda bir sürü sevdiğim karakter vardı. Crane, Jade, Brecken, Raheem, Spike, Fatin ve Tolga. Eh, tabii ki Gazi'yi de unutamayız. Aradan yedi sene geçmiş hâlâ hatırlıyorum. Demek ki bir iz bırakmışlar. *Dying Light 2*'de Hakon dışında kimseyi hatırlamayacağıma adım gibi eminim.

Kararlarımız aslında hiçbir şeyi etkilemiyor

Dying Light 2 biraz fazla azimli bir çıkış yapmıştı. Yok efendim "Şu binayı şu ekibe verirseniz şehir bu şekilde değişiyor. Bunu yaparsanız hikâye akışı bambaşka bir yöne gidiyor ve yeni bir görev ağacı açılıyor." Yola çıktıklarında amaç buydu. Bundan şüphem yok ama geliştirme aşamasının bir noktasında bundan vazgeçtikleri çok belli. Oyunun her önemli aşamasında yer alacak dedikleri karar anları neredeyse tamamen rafa kaldırılmış. Oyunun dünyasına, hikâyeye ve oynanışa doğrudan etki eden sadece tek bir karar var. O da zaten yukarıda bahsettiğim ve finalden hemen önce gerçekleşen mevzu. Bu kısmı da oyunun fragmanlarında gösterdiler bu arada. Yani normalde hikâyenin elementlerinden biri olması gereken mekanik, beceremedikleri için finale element olarak eklenmiş.

Villedor'un birkaç tane bölgesi var. Her bölgede de ya elektrik istasyonu ya da su kulesi oluyor. Bunları ele geçirince de ya Survivor ekibine ya da Peacekeeper ekibine teslim ediyoruz. Ona göre de Villedor'daki binaların sahibi değişiyor. İki ekipten de farklı ödüller alıyoruz keza. Bununla birlikte bu binaları kime teslim ettiğimizin hikâye bazında hiçbir önemi yok. Oyun öyle bir intiba bırakmaya çalışıyor, ama yok. Olay tamamen alınan bonuslarda.

Oyunu iki defa bitirdim ve bitiren diğer arkadaşlarımla da konuştum. Çok farklı kararlar alsak bile yine aynı görev çizgisinde ilerlemişiz. Göreve geliş sebebimiz değişiyor ama görevler aynı. İşin üzücü yanı diyaloglar bile öyle aman aman değişmiyor.



Bu binaları dağıtırken oyun tarzınıza uygun olanı seçin derim. Duygusal olarak yaklaşmanın hiçbir anlamı yok. Crossbow almak istiyorsanız Peacekeeper tercih etmeniz gerekiyor. Oyunda başka bir crossbow yok. Her yerini didik didik etmeme rağmen ben daha bulamadım.

Hem parkuru hem de dövüşü nerflemek?

Öncelikle parkur hâlâ çok keyifli; Sezar'ın hakkı Sezar'a. Fakat depar atmak bile bir yetenek olarak eklenmiş. Bildiğimiz sıradan depar atmaktan bahsediyorum. İlk oyunun kahramanı Crane'in fabrika ayarlarında yer alan şeyler Aiden için önce açılması gereken bir yetenek anlamına geliyor. Hatta ilk oyundaki bazı yetenekleri de üç parçaya bölmüşler. Kademe kademe açabiliyoruz.

TAVSİYE

Parkur gerektiren görevleri gece yapmaya özen gösterin. Zaten çatılar güvenli. Ayda yılda bir zombi çıkıyor ve onlar da kaplumbağa hızında oluyorlar. Gece vakti oynadığınızda dövüş ve parkur tecrübe puanlarınız katlanarak artıyor. Hızlıca seviye atlamak için ideal.



Peacekeeper askerleri ile "çok önemli" bir operasyona çıkıyoruz.



Deseniz ki yeni yetenekler eklemişlerdir... Haha, saf olmayalım; tabii ki yok öyle bir şey. Hatta aynı problemleri oyunun dövüş sistemi için de söyleyebilirim. Oyunda artık sadece iki yetenek ağacı var ve yenilik yok denecek kadar az. İlk oyunda yapabildiğimiz pek çok şeyi de yapamıyoruz. Yapabildiklerimizi de taksitlendirmişler. Oyunun en keyifli yanlarından biri olan parkuru böyle limitlendirmeleri bence hatalı bir karar olmuş. Yeni ve yaratıcı şeyler eklemiş olsalar sebebi anlardım ama bu hali tamamen tembellik kokuyor. Yetenekleri açarken hak etmiş gibi hissetmiyorum, bunları zaten vermesi lazımdı diyorum.

Buna ek olarak DL2'de karakter kontrolü de biraz sınırlandırılmış. Yer çekimi de bazı zamanlar sanki aydaymışız gibi hissettiriyor. Aiden yüksek zıplama özelliğini kullandığında süzülüyor gibi hissediyorsunuz. Bence ilk oyun parkur açısından çok daha iyiydi.

Geceler artık korkunç değil!

Şikayetlerim bitmiyor sevgili Oyungezerler. İlk oyunda doğru yaptıkları ne varsa bu oyunda onu kolaylaştırmışlar. *Dying Light*'ta gece vakti çatılarda bile güvende değildik. Ortalık Volatile kaynardı. El feneri açmaya cesaret edemezdik.

Üstelik de gecenin karanlığı harbiden de karanlıktı. *Dying Light 2*'de gerçek gece yok. El feneri açmadan da her şeyi görebiliyoruz. Bu da ilk oyundaki gerici ve korkutucu atmosferi mumla aratıyor. Zaten çatılarda gezdiğiniz sürece güvendesiniz. El feneri de problem yaratmıyor ama çok da lazım olmuyor.

Kreatif ekipte kim bunu onayladıysa kendisine sözler hazırladım. Oyuncuları gece vaktini oynamaya teşvik etmişsiniz, anlıyorum. Muhtemelen ilk oyunda insanlar ne zaman gece olsa uyuyup gündüze geçiyordu. Fakat bari benim gibi oyuncular için "gerçek gece" modu gibi bir şey koysaydınız.

Gece kovalamacaları dört aşamalı oluyor ama ilk iki aşama en zor seviyede bile anlamsız. İlk oyunda hata payı çok azdı, anında tepenize sağdan soldan Volatile atlıyordu. Şimdi kovalamaca seviyesi üç olmadan Volatile bile gelmiyor. Bu kadar riskli bir zaman dilimi olduğu için de ödülü de büyük oluyordu.

Aradan çok zaman geçmiş, zombi sayısı bundan dolayı daha az diye kendimi kandırmaya çalışsam da en fazla bahane uydurmuş gibi hissediyorum.

Çok Oyunculu modu da problemli

Risk nedir? Risk, *Dying Light 2* alıp arkadaşlarla iki tane zombi öldürüp sorunsuz bir oyun tecrübesi yaşayacağına inanmaktır. Belki de oyuncu sayısının çokluğun-



Bir Harran değilsin be Villedor. Yine de senden umudu kesmiyorum.

DYING LIGHT 2 NE YAZIK Kİ BAZI AÇILARDAN İLK OYUNUN GERİSİNDE BİLE KALMIŞ...

dandır bilemiyorum ama Co-op modunda yaşamadığımız sıkıntı, hata, desync, lag, kopmalar vb. kalmadı.

Oyun teknik sıkıntılarından arınsa eş, dostla zombi öldürmek için ideal bir ortama sahip. Fakat tüm kayıt dosyanızı bozma ihtimali sizin de gözünüzü korkutmuyor mu? Çoğunluğun başına gelmiyor tabii ama internet bu problemi yaşayanlarla dolu bir yandan. Raporlara göz gezdirince de genelde çok oyunculu bir lobide yer alanların bu tür problemler yaşadığını görüyoruz.

Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bir iki spesifik görev hariç hikâyenin tamamını baştan sona arkadaşlarınızla birlikte oynayabiliyorsunuz.

Zombi kesmek eskisi kadar doyurucu değil

İlk oyunda zombileri keserken silahın türüne göre ve vurduğumuz uzva göre farklı şeyler yaşanıyordu. Keza zombileri çatıdan aşağı normal tekmeyle attığımızda da böyle sendelenerek ve gerçekçi düşüyorlardı. Ne yazık ki *Dying Light 2*'de bu durum henüz söz konusu değil. Techland de sorunun farkında olduğuna dair bir açıklama yaptı zaten.

Yani sopayla vursam bile sopa zombinin içinden geçiyor. İlk oyunda geri sekerdi mesela, tabii zombinin ağzı yüzü dağılmadıysa. Keza kesici silahlarla nereden kesersek ona göre uzuvlar kopuyordu. Şimdi bir iki spesifik bölge var ve kafadan kestiğinizde bile oyun saçmalayıp bacak falan koparabiliyor. Hani biz Türklerin çok sevdiği bir ifade vardır "vuruş hissi" diye. Gerçi bunu ateşli silahlar için kullanıyoruz ama *Dying Light 2*'de ateşli silah yok (daha doğrusu aksesuar slotuna giden birkaç opsiyon var ama direkt olarak silah değiller). Silahlarımızın vuruş hissi, doyuruculuğu ve zombilerin fiziksel reaksiyonları ilk oyunun gerisine gitmiş ne yazık ki.

Dying Light 2'de ateşli silah olmaması hikâye temelinde mantıklı olsa da bence doğru bir tercih olmamış. Ateşli silahların tadı başkaydı, dövüşe çeşitlilik katıyordu ve her daim riskli bir tercihti. Mesafeli savaşmayı iyiden iyiye sınırlamak için silah fırlatmayı da kaldırmışlar ki ilk oyunun en güzel detaylarından biriydi. Dövüş sistemi bir adım ileri iki adım geri gitmiş gibi hissettiriyor.

Ben de bozuk saat gibi kendimi tekrar etmeye başladım şöyle bir bakınca ama gerçekten oyun grafikleri dışında her konuda ilkinin gerisinde kalmış. Aynı grafiklerle bu oyunları bana sunsanız ve hangisi daha önce çıktı bilmesem *Dying Light 2* daha eski derdim.

Techland'in oyun sonrası beş senelik destek sözü verdiğini bir hatırlatmak istiyorum. İlk oyunu seneler sonra bile bedava içeriklerle beslediklerini düşünürsek bu sözlerini tutacaklarına dair hiçbir şüphem yok. Üstelik aradan geçen bu sürede hem hatalar giderilir hem de optimizasyon sorunları çözülür. Biraz da içerik basarlar. Belki o zaman daha oynanabilir bir oyun haline gelir.

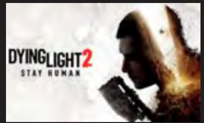


- Nefis bir açık dünya tasarımı
- Zibilyon tane keyifli yan görev
- Görsel olarak tatmin edici
- Arkadaşlarla ekstra keyifli



- Görsellik dışında her açıdan problemli
- Oyun bozan buglar
- Optimizasyon sıkıntıları
- Geceler artık korkutucu değil
- Kötü hikâye, daha kötü karakterler

5,5



Son Karar

Acele etmeye ne gerek var? Oyun bir yere kaçmıyor. Problemleri çözülsün öyle oynarsınız misler gibi.

TÜR: Aksiyon / Hayatta Kalma | **YAPIM / DAĞITIM:** Techland | **DİJİTAL İNDİRME:** 349 TL (Steam), 469 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+



CRUSADER KINGS III: ROYAL COURT

Saray demek, ihtişam demek…

ENGİN VURAL

Bu yazı Crusader Kings III için yazdığım üçüncü yazı oluyor (CK3 incelemesi, Royal Court ilk bakış ve Royal Court incelemesi), bu bir mesaj mı yoksa? :) Strateji oyunlarına (menajerlik de dahil) harcadığım vakit için bir an bile üzülmem. Onlarca saat boyunca ilmek ilmek işlediğim stratejim yerle bir olabilir, hiç dert değil, yeniden ayağa kalkar, yeni stratejiler denerim. Samuel Beckett ne de güzel demiş "Hep denedin, hep yenildin. Olsun. Gene dene, gene yenil. Daha iyi yenil" diye. Ben de bu şekilde düşünüp yüzlerce saati ekran başında geçirenlerdenim işte, ne yapayım elimde değil.

Şimdi diyeceksiniz ki "Ne diye böyle bir giriş yaptın durduk yere?". Ben CK3'ü strateji oyunlarıyla uzun serüvenimizde eriştiğimiz güzel bir nokta olarak görüyorum. Evet, benim için halen Civilization serisinin gerisinde kalıyor; ama şu ana kadar ona en çok yaklaşanlardan birisi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Hal böyle olunca da tekrar tekrar açıp oynayabiliyor ve üzerine de uzun uzun konuşabiliyorum. Yani sizin karşınıza tekrar tekrar CK3 yazılarıyla çıkmam çok da sürpriz sayılmaz :)

Lafı daha fazla uzatmadan, Royal Court ne gibi yeniliklerle gelmiş, bizi bekleyen değişiklikler nelermiş, buyurun hep beraber bakalım.

Saray dediğin ihtişamlı olacak, kendinden söz ettirecek…

Royal Court'un sunduğu yenilikler temelde iki noktaya odaklanıyor: Saray ve Kültür. Aslında bunlara ilişkin detayları büyük oranda ilk bakış yazısında da paylaşmıştım, ama tekrar etmekten zarar gelmez.

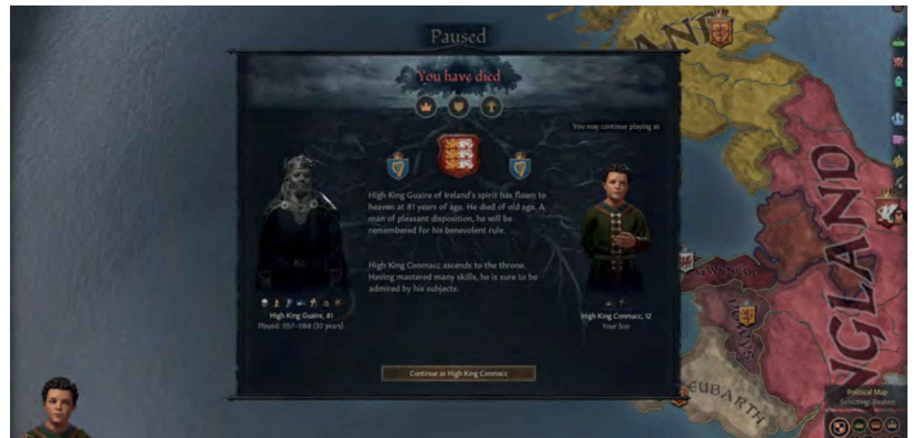
Saray ile ilgili ilk detay Taht Odası (Throne Room) ve burada yaşanacaklar. Taht odaları, kraliyetler için önemli sembollerdir. Konuklar burada ağırlanır, önemli meseleler burada ele alınır, dostlara ve rakiplere gücünüzü göstermek için de yine bu odalar birer araç olarak kullanılırdı. Bu ek paketle yapılmaya çalışanlardan birisi de tam olarak bu. Bunun için atılan ilk adım da taht odanızı tüm ihtişamı veya sefaletiyle gözler önüne sermek olmuş. Yönetmeyi seçtiğiniz hanedana ve bu hanedanın temsil ettiği kültüre bağlı olarak değişiklik gösteren taht odaları, görsel olarak da sizlere bir şeyler anlatmayı başarabiliyor.

Hem yöneticilerinizi, aile üyelerinizi, krallığınızın ileri gelenlerini hem de farklı misafirleri taht odanızda ağırlıyor; tebanızın sizden taleplerine burada kulak veriyor, aralarında anlaşmazlık olanların sorunlarını burada çözmeye çalışıyorsunuz.

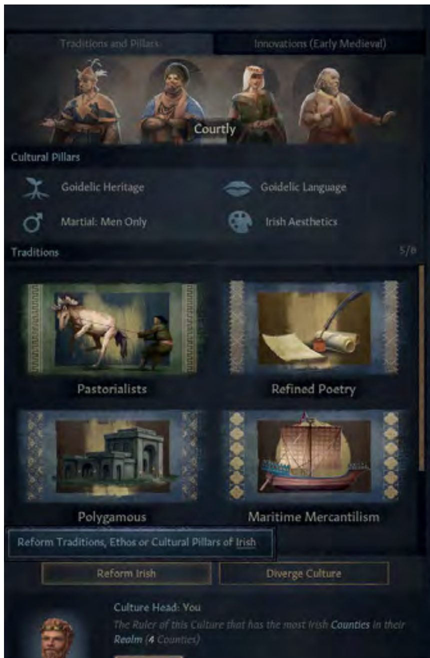
Taht odamızın getirdiği 2. özellik İhtişam (Grandeur). Bir yandan kültürel olarak gelişip bir yandan da kesenin ağzını açarak, ihtişamınızı yükseltebiliyor; taht odanızda daha iyi hizmet sunarak konuklarınızı etkilemeyi başarabiliyorsunuz. İhtişam yükseldikçe, daha üst dereceden konukları misafir etmek imkânı buluyorsunuz. Daha iyi hizmet sunmaktan kastımız ise; ikramların kalitesini yükseltmek, daha fazla hizmetkar kullanmak vs. Bütün bunlarla daha görkemli bir hükümdarlık haline gelebiliyor, kendinizden daha çok bahsettirebiliyorsunuz.

Taht odamızla ilgili olarak belirtilebilecek bir diğer detay ise; sponsorluk işleri. Bir sonraki çalışmaları için yardımınızı isteyen şair, yazar, kâşif, mucit, zanaatkar vs kişilere destek vermek, taht odanızı süsleyecek önemli bir eser elde etmenizi sağlayabiliyor ya da kralınız/kraliçeniz için yeni bir silah, zırh vs. üretilmesiyle sonuçlanabiliyor. Taht odanızda yer alan eserlerin sayısı ve kalitesi yükseldikçe de ihtişamınız yükseliyor. Taht odanızı süsleyen bir diğer kıymetli nesne de hanedanınızın flaması oluyor.

Bu detaylar ilk bakışta çok dramatik











değişiklikler getirmiyor belki; ama oyunun 'rol yapma' kısmını desteklediklerini söylemeden geçmemek, özellikle diğer karakterlerle etkileşimde oynadıkları rolü göz ardı etmemek gerek. Ayrıca, ihtişamın yükselmesinin sağladığı yan avantajları da gözden kaçırmamak lazım; emrinize alabileceğiniz şövalyelerin sayısından danışmanlarınıza varıncaya kadar pek çok alanda etkileri bulunuyor. Bazı eylemler için de ihtişam puanlarınızdan istifade ediyorsunuz.

Biliyorsunuz, benim uzmanlık alanım kültür :)

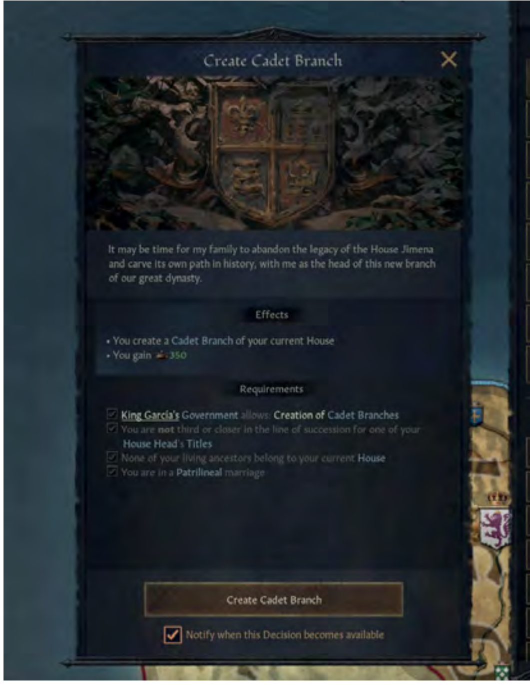
Gelelim Royal Court ile ele alınan ikinci temel özelliğe, yani kültür meselesine. Aslında detaylara girersem anlatması uzun sürer, o yüzden yüzeysel geçeceğim. Ama bizzat tecrübe etmenizi istediğim geliştirmelerden birisi olduğunun altını çizmiş olayım.

Toplumları tanımlayan ve diğer toplumlardan ayırt eden, kuşaktan kuşağa aktarılan, kendilerine has maddi ve manevi unsurlar bütünü olarak tanımlayabileceğimiz kültür; tarihin akışına yön veren şeylerden birisidir. Royal Court ile gelen güzel bir özellik; yönettiğimiz hanedanın, mensubu olduğu kültür ile ilgili özelliklerden istifade etmesi, yeterince kuvvetlendiğinde bu kültürün ana taşıyıcısı haline gelebilmesi, bir adım sonrasındaysa karma kültürler yaratabilmesi olmuş.

Bunun önemini anlatmak adına şöyle bir örnek verebilirim. Diyelim ki, oyunun başında görece düşük bir hanedanlık olarak başladınız. Etrafınızdaki derebeyliklerle bir rekabet halindesiniz doğal olarak. Kimileriyle diplomatik ilişkileri geliştirmeye çalışıyorsunuz. Kimileriyle çatışmalara giriyorsunuz, toprak elde edip toprak kaybedebiliyorsunuz. Sınırlarınızı genişletmeye başladıkça, bu gerilim ister istemez yükseliyor. Kültürel anlamda baskın olmanız, işte bu gibi anlarda sizi daha avantajlı bir konuma taşıyor. Topraklarının önemli bir bölümünü ele geçirdiğiniz ve kendisine kültürel anlamda da üstünlük kurduğunuz bir derebeyini, emrinize girmeye, vassalınız olmaya mecbur bırakabiliyorsunuz.

Kültür özellikleri oynanışa doğrudan etki edebilen unsurlardan. Kimileri size savaşlarda belli avantajlar sunuyor, kimileri dil yeteneklerinizi geliştirmenize imkân veriyor, kimileri varis yönetimini etkiliyor, şimdi hepsini burada sıralayamayacağım pek çok özellik söz konusu.

Kültür derken din konusu da es geçmemek gerek. Mensubu bulunduğunuz dine dair pozisyonunuz da oyunda önemli rol oynuyor. Örneğin, sizi kafir ilan edecek veya yeterince dindar bulmayan bir ruhban, başınıza önemli sıkıntılar açabiliyor; yeri geliyor sizi tahtın varisi olarak onaylamıyor, yeri geliyor emrinizdekileri size karşı kışkırtma yoluna gidiyor. Bu gibi durumlarda ya dinibütün bir kral olduğunuzu gösterip etrafınızı ikna edecek ya bu ruhbanın suyuna gidip gönlünü hoş tutacak ya da ona meydan okuyup karşı hamleler yapacak, onun itibarını zayıflatmanın yollarını arayacaksınız. Her hâlükârda, din konusu önemli. Bu konuda ele alınabilecek şeylerden birisi de yeni dini eğilimler konusu.
Kimi zaman aynı kültürü ve dini paylaştığınız komşu hanedanlardan birisinin veya emrinizdeki vassalların ya da aile üyelerinizin yeni dini eğilimlere yönel-





diğini görebiliyorsunuz, hatta yeri geliyor siz yepyeni bir yol çizmeye karar verebiliyorsunuz ve çevrenizdekileri de bu yeni dini eğilim altında birleştirmeye çalışıyorsunuz.

Belki biraz da şahsi beğenilerimin etkisiyle, kültürün etkin bir rol oynayan detaylardan birisi haline gelmesi benim çok hoşuma giden bir geliştirme oldu. Evet, belki öyle muazzam bir etkiden bahsetmiyoruz, daha çok zamana yayılmış bir etki söz konusu. Ama yokluğunda çok aklınıza gelmeyebilecek bu özellik, oyuna dahil olduğunda “tam da olması gereken özelliklerden birisiydi” diye düşünmenizi sağlayabilecek detaylardan bence.

Toparlama faslına geçmeden bir noktadan daha bahsetmek istiyorum. Ana oyunu incelerken belki böyle bir şey söylememiş, atlamış olabilirim; ama müzikler konusunda da iyi bir iş çıkarıldığı kanaatindeyim. Ek paketle eklenenlerle de birlikte, gitar sololarından orkestral müziklere, enstrümantal olanlardan vokallilere, oyunun temasına çok uygun düşen parçalar mevcut.

Daha önce de söylediğim gibi, bahsedebileceğim pek çok detay mevcut CK3 ve ek paketi Royal Court ile ilgili olarak. Ama bunları başka yazılara saklayıp, şimdi karşılaştırmalı bir analiz yapmaya çalışayım müsaadenizle. Paradox oyunları arasında bir mukayese yapacak olursak, CK3 en güncel örnek olduğu için avantajlı, ama ek paketler konusunda henüz ilk örneğiyle karşımızda ve dolayısıyla daha yolun başında, yani diğer oyunların ek paket performansına yaklaşması için biraz daha beklememiz gerekecek.

Kişisel favorilerimden Civilization VI ile kıyasladığımdaysa henüz o aşamaya yaklaşmaktan uzak olduğunu düşünüyorum. Ama orada da haksızlık etmeyeyim; Royal Court ile Rise&Fall, Gathering Storm veya New Frontier Pass gibi genişleme paketlerini kıyaslamak çok da adil olmayabilir. Belki, medeniyet ek paketleri ile mukayese edilebilir; tek farkı, oyuna yeni medeniyetler eklemek yerine oynanış ögelerini çeşitlendirme yoluna gidilmiş olması.

Bitirmeden şu noktayı da belirteyim. Seçtiğiniz hanedan küçük ise, ek paketle gelen özelliklerin önemli bir kısmına (taht odası ve bağlantılı özellikler) erişebilmek için epey vakit geçirmeniz lazım. Bunu, oyunun eksi hanelerine yazmak istemedim, çünkü benim için olumsuz olarak değerlendirilebilecek bir unsur değil bu. Ama, yeni başlayacaklar için bir uyarı olarak not etmiş olmakta fayda var diye düşünüyorum.

Takip edilmesi gereken çok fazla detay varken bunları takip etmek konusunda elimizi kolaylaştıracak bazı adımlar da atılmasını isterdim kendi adıma; bu sefer olmamış, kısmetse önümüzdeki geliştirmelerde artık .

Ek paket için, ana oyun fiyatına yakın bir fiyat belirlenmesini de eksi hanesine yazsam mı bilemedim; sonuçta ülkemiz şartlarında düşünülünce halen Paradox oyunları avantajlı fiyatlarla geliyor. Haksızlık da etmeyeyim şimdi durduk yere :) Ama sunulan içerikle ve ana oyunun fiyatıyla mukayese edince ek paketin fiyatı bir miktar daha makul belirlenebilirdi sanki.

Özetle; CK3, Royal Court ek paketinin gelişiyle ileriye doğru bir adım daha atmış oldu. Paradox’un daha önceki oyunlarda ortaya koyduğu performanstan hareketle bunun devamının daha kuvvetli gelmesini bekleyebiliriz.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Paradox Development Studio | **DAĞITIM:** Paradox Interactive
DİJİTAL İNDİRME: 50 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+



- Sarayın işin içine girmesi güzel olmuş; taht odası ve beraberinde gelen özellikler oyuna yeni bir renk katıyor
- Diğer karakterlerle (vassallarınız, yöneticileriniz, hizmetkarlarınız, diğer hanedanların yöneticileri vs.) etkileşimi kuvvetlendiren detaylar mevcut
- Kültürün yönetimde etkin bir rol oynayan detaylardan birisi haline geldiğini görmek güzel

–

- Bazı önemli olaylar, çok hızlı akıp gidiyor (-ki bu durum oyunun temposuna çok da uygun değil bence)
- Başlarda renkli gelen ‘rastgele olaylar’ oyunda ilerledikçe fazla tekrara düşüyor

8



Son Karar

Sizi bu kadar detayın ortasında kaybolmaya ikna edebilecek bir strateji oyunu arıyorsanız; Crusader Kings 3, bu konuda başarılı bir performans sergileyen oyunlardan ve Royal Court ek paketiyle de ileriye doğru bir adım daha atmayı başarıyor. Devamının daha kuvvetli geleceğini düşünüyorum.





DYNASTY WARRIORS 9: EMPIRES

Savaşlar tek başına kazanılmaz

EMRE SÜMER

Musou serisi farklı kurgulara sahip versiyonları olsa da temelde hep aynı oyundur: Zombi gibi saatlerce düşman keser ya da döversiniz. Şahsen ben formülden keyif alanlardanım. *Samurai Warriors, Sengoku Basara, Orochi Warriors, Fist of the North Star*, hatta *Dragon Quest Heroes* derken pek çok farklı musou serisini de oynadım. Lakin ilk kez bu kadar farklı hissettiren bir musou oynuyorum.

Empires'ı diğer musou oyunlarından ayıran şey, beni şaşırtacak derinlikteki Conquest modu oldu. Zira bu mod ufak çaplı strateji oyunlarından neredeyse farksız. Bunu bir örnekle açıklamak daha doğru olur sanırım. Çin tarihinin hangi dönemini oynayacağınıza karar verdikten sonra seçtiğiniz karakter de Conquest modunu oynama şeklinizi ciddi şekilde etkiliyor. Zira seçtiğiniz karakterin rütbesine bağlı olarak görev ve sorumluluklarınız değişiyor. Kol ordulardan birinin komutanını seçtiniz diyelim, İmparatorunuzun savaş meclisine katılıyor ve onun kısa vade planlarına destek verebiliyor ya da reddedip kendi önerilerinizi sunabiliyorsunuz de bir sonraki meclise kadar yapacaklarınız şekilleniyor.

Tabii bütün olay bundan ibaret değil. Sorumlu olduğunuz bölgenin askeri gücü, yiyecek stoku, mal varlığı ve çevre bölgelerle olan ilişkilerini de yönetmeniz lazım. Bunun için halkı vergilere boğabilir (bari oyunda yapmayın), ekonominizi güçlendirmek için ticarete gömülebilir, şehri dolaşıp usta savaşçılarla konuşarak ordunuza katabilir, başka bölgelerin savaşçılarını ihanete zorlayabilir, imparatorluğa kadar yükseldiyseniz fetih emirleri verebilir, hatta canınıza tak ederse istifanızı bile basabilirsiniz. Verdiğiniz kararlar ya da imparatora verdiğiniz sözleri ne kadar tuttuğunuza bağlı olarak da namınız ve rütbeniz değişiyor. İster iyi ister kötü yönde! Bu da oynama şeklinizi gene değiştiriyor ve oyun sürekli olarak bu şekilde kendi içinde evriliyor, en önemlisi de taze hissettiriyor. Oyun sorumluluklarınızı yönetmeniz için gerçekten de hayli geniş seçenekler sunuyor ve hepsi de ustalıkla düşünülmesi gereken, birbirleriyle bağlantılı konular. Bu kısmı doğru yönetmezseniz kısa süre içerisinde de Semih Cumhuriyeti'ne dönüyorsunuz zaten.

İşin ilginç tarafı, Koei oyuna sadece strateji sosu katmamış, oyunun savaş kısmına da stratejiyi eklemiş. Öyle eskisi gibi tek başıma Çin'in bir ucundan girer diğer ucundan çıkarım diyorsanız acayip yanılıyorsunuz. Aktif olarak katıldığınız savaş modu da ciddi şekilde değişmiş. Bulunduğunuz savaş bir kuşatma mı, kale savunması mı yoksa meydan muharebesi mi buna göre oynamanız, sizden emir alan ekiplerinizi de bu stratejilere bağlı olarak yönetmeniz lazım. Kale savunmasındasınız diyelim, kuşatma kuleleri ve koç boynuzlarını durdurmadığınız sürece kaç tane Çinli kestiğinizin artık hiç önemi yok. Bu esnada da birliklerinizi sınıflarına göre (piyade, okçu, atlı süvari) doğru yönetip hayatta tutmanız, düşmanın kaynaklarını tüketmek için de karakollarını ele geçirmeniz, liderlerini kılıçtan geçirmeniz lazım. Oyunun savaş modu da tamamen strateji temelli olmuş yani.

Belli ki Koei bu sefer gerçekten farlı bir şeyler yapmak istemiş ve bence büyük oranda da başarmış da. Bu konudaki çabalarını gerçekten takdir ettim, zira ben gene elimize mızrağı alıp her savaşta 500 tane Çinli kestiğimiz bir oyun bekliyordum. Fakat şunu da eklemek gerekiyor, bu geliştirmeler oyunun öğrenme süresini ciddi şekilde uzatmış. Pek çok menü ve stratejik kararın neye sebep olacağını bulmaya çalışırken menülerde kaybolacaktır yeni oyuncular. Dolayısıyla oyun artık sizin rakip orduyu komple kesmenize bağlı olmadığı için gözle görülür biçimde zorlaşmış, en azından mekanikleri tamamen çözene kadar.

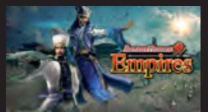
Dynasty Warriors 9: Empires hack'n slash ile strateji türünün tam ortasında yer alan bir oyun olmuş. Bitirmesi de hayli zaman alan, üstelik farklı rütbelerdeki karakterlerle oynamak isterseniz de bu süreyi katlayan bir içeriğe sahip, keza 90'dan fazla farklı karakter var oyunda. Genelde kopyala – yapıştır şeklinde ilerleyen Musou türünün iyi örneklerinden biri olduğunu düşünüyorum. Sadece düşman doğramak sizi sıkıyorsa türe başlamak için en doğru yerlerden biri.



+
- Şaşırtıcı derinlikteki Conquest modu
- Seçtiğiniz karaktere göre oyun şekli değişiyor
- Koei gerçekten farklı bir şeyler yapmak istemiş

–
- Öğrenmesi biraz zaman alıyor
- Grafikleri Movie moduna alırsanız kare sayısı felaket düşüyor

7



Son Karar

Onlarca musou oyunu arasında taze hissettirmeyi başarıyor

TÜR: Aksiyon / Strateji | **YAPIM:** Omega Force | **DAĞITIM:** Tecmo Koei | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (249 TL), PSN (599 TL), Xbox (599 TL), Switch (60 $)



BOSS'LAAAAR DÜŞER, DÜŞER DÜŞER AĞLARIM

LOST ARK

Doğuya has macera! (Ama bu sefer izometrik)

CEVDET EMRE KIZILCAN

Lost Ark ile alakalı bir şeyler yazıp çizmeden önce şu bilgiyi vermek şart: *Lost Ark* esasında Aralık 2019'dan beri Güney Kore'de boy gösteren fakat bu süre boyunca Batılı oyuncuların radarında olan bir DVO. Uzun lafın kısası sanılanın aksine *Lost Ark* yeni bir oyun değil, 2-3 yaşlarında. Hatta öyle ki geliştirilmeye de ta 2011'de başlanmış. Steam'den indirip oynadığımız *Lost Ark*, oyuncular arasında kısaca "Batı sunucusu" olarak adlandırılan fakat Avrupa, Kuzey Amerika ve Güney Amerika'da bulunan "özel" bir versiyon. Bunları belirtmekte fayda var çünkü kimi zaman kimi kusurları bu bilgiye temellendirerek sineye çekebilirsiniz ancak kabul edilemeyecek seviyede şeyler de yok değil.

Oyunun yaşını bir kenara bırakacak olursak *Lost Ark* izometrik kamera açısından oynanan bir DVO. Üstelik oynaması da ücretsiz. Bir diğer deyişle bu topraklarda oyuncusu bol olan bir tür. Erken 2000'lerde internet kafeleri de kasıp kavuran ve oyuncuların evlerine de sıçrayan bu oynaması ücretsiz DVO atmosferi kalıcı bir şekilde yer edinerek bir "kültüre" dönüştü. Grind denen şey "kasmak", Character Selection ise "çar atmak" oldu ve dilimize yerleşti güzel ülkem Türkiye'mde. Her ne kadar izometrik kamera olsa da *Lost Ark*'a Türk oyuncular tarafından oldukça talep var. Sunucunun adını duyduktan sonra pek şaşırmayacaksınız, Mokoko'da Türk nüfusu gözle görülür büyüklükte mesela.

Kafamızı globale çevirdiğimizde de işler tıkırında! Server yoğunlukları yüzünden oyuna girememeler, sıra beklemeler ve Steam istatistiklerine aynı anda 1 milyondan fazla oyuncu görmeler *New World*'ten ağzı yanan Amazon Games'e "*Lost Ark* için de üflemeye gerek yok ya!" demeye itiyordur hiç şüphesiz. Peki gerçekten üflemeye gerek yok mu? Bu bir hype treni mi, yoksa insanlar bu uzun soluklu maceraya hazır mı? Asmongold bu diyarlardan çekip gittiğinde oyuncu sayısı direkt 100 binlere inecek mi, yumuşak bir düşüşle tesirini azaltabilecek mi? Daha vahimi: Bu bir Kore DVO'su, yani P2W mi? O zaman buyurun sohbete!

Ölene kadar Mokoko

Hiç evelemeden gevelemeden çıkaracağım ağzımdaki baklayı: *Lost Ark*'ın hikâyesi de anlatımı da çok kötü. Örnek vermem gerekirse oyunun başından beri topladığımız Mokoko tohumlarının ne anlama geldiğini 20-25 saatlik bir oyun "mesaisinden" sonra öğrenebiliyoruz. Öte yandan sıkıcı karakter kadrosu ve DVO'ların kronik bir sorunu olarak tasarımdan nasibini almamış görevlerle birlikte endgame'e giden yol, aralara serpilmiş zindanlar haricinde keyifli olmanın yakınından bile geçmiyor.

Burada aslında tartışmamız gereken şey "DVO'lardan hikâye beklentisine girmeli miyiz?" sorusu. Kendi adıma konuşmam gerekirse sıfırın altında bir hikâye beklentisiyle oturuyorum DVO'ların başına. Çünkü karakter gelişimini hissettirmek, endgame'de güçlü ve dolu bir içerik vermek gibi daha mühim dertleri olmalı DVO'ların. *(Final Fantasy XIV bu konuda iki çift laf etmek ister -Can)* Bu zihniyette olmama rağmen *Lost Ark*'ın anlattığı hiçbir öyküyü sevemedim. Kırk kilometre öteden tahmin edilebilecek ve hatta kendini tekrar eden hikâye sekansları oyuncuya "Bitse de gitsek" dedirtiyor ne yazık ki.

Şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki *Lost Ark*'ta hiçbir yan görevi yapmanıza gerek yok! Ana quest'leri oynamaya devam edip senaryoda devam ederseniz zaten maksimum seviye olan 50'ye çok rahat erişiyorsunuz. Yapmanızın önemli olduğu yan görevleri mora boyayarak sizi büyük bir yükten kurtarmış geliştirici ekip. Lakin yan görevleri yapmamayı tercih ettiğiniz için hamallık görevlerinden kurtulduğunuzu sanmayın! Görevler için "tasarımdan nasibini almamış" demiştim hatırlarsanız. Fakat "DVO'ların kronik sorunu" da demiştim. Git şu mektubu adama ver, iki tane çiçek topla, beş tane yaratık kes gibi yan görev olacak birçok element





ana görevlerde de bol bol var. İnanılmaz sıkıcı olduklarını kabul ediyorum fakat sineye çekebiliyorum.

Hikâyeden bile keyif almamışken diyaloglara neden dikkat ettim bilmiyorum ama diyaloglar da aşırı özensiz yazılmış ve sırf havalı gözüksün diye kasıntı bir hâl almış. Bunun için de birkaç örneğim var. Adımızı soran bir NPC'ye cevap verdiğimiz zaman "[karakter adı] demek… Ne benzersiz bir isim!" diyor. O sırada karakterine "John" ismini veren başka bir oyuncuyla o diyalogu aynı anda okuyoruz… Ya da sınıflardan ileride bahsedeceğim ama bazı sınıfların birden fazla alt sınıfı bulunmuyor ve oyunun başında inatla bir "Kaderini seç!" havası hâkim. Mevzubahis "kader seçme" ekranı geldiğinde sadece bir tane seçenek ile karşılaşınca basıyorsunuz kahkahayı.

Sınıfı şartlı geçti

Kimsenin DVO'ları hikâyesi için oynamadığına ikna olduk. *(Yahu insaf, iki ay önce Endwalker incelemedik mi biz?! -Can)* Bu da bizi oynanış, dövüş ve sınıf sistemine getiriyor. İşte Lost Ark'ın parladığı yer burası: Savaş sistemi inanılmaz keyifli! Oyunla ilk karşılaştığımda "Keşke izometrik kamera yerine alışılagelmiş kameraları tercih etselerdi." demiştim fakat bu dediğimi ağzıma tıkadı. Gerçi "zor raid" içeriği olarak bullet hell'e dönüşmek gibi izometrik kameranın rahatlığını kullandığı tembel tasarımlar da var dürüst olmak gerekirse.

Lost Ark'ta hasar çıkartmak için düz vuruşlara değil becerilere odaklanıyoruz. Oyunda "düz vurmak" becerilerinizin yeniden dolmasını bekleyene kadar yapacağınız bir eylem sadece. Becerilere odaklı oyun tarzı, karakterlerimizin oyun alanında etken olarak bulunmasını teşvik ediyor. Bu becerilere tepki veren düşmanlar da eklendiği zaman oyuncu "Ne döktürdüm be!" demekten kendini alamıyor ve keyfine keyif katıyor.

Savaş sisteminden asıl keyfi temin etmek için sizin oyun tarzınıza en yakın sınıfı doğru seçebilmenizin de payı büyük. 5 sınıf, bu 5 sınıfın altında 15 adet alt sınıf bulunuyor. "Hepsinin oynanışı birbirinden inanılmaz farklı hissettiriyor!" demeyi biraz iddialı buluyorum açıkçası. Çünkü *Lost Ark*'ın düşmanla çatışma yapısı alan etkili becerilerle oda temizlemek üzerine kurulu. Bunun keyfi, hele ki takım arkadaşlarıyla kombo çıkarınca, gayet yüksek seviyelerde; sorunum orada değil. Hal böyle olunca hemen hemen her sınıfın alan temizleme becerisi oluyor.

Sınıfların birbirine benzeyen becerileri olsa da farklılaştıkları kısımlar endgame'de ve PvP'de kendini daha çok hissettiriyor. Bu da abartısız 40-50 saatlik bir oynanış süresi demek! "Kanka 900. bölümden sonra açılıyor ya…" denmesinden pek haz etmeyen biri olsam da *Lost Ark* bu konuda başka hiçbir şans bırakmıyor.

Lost Ark'ın sınıflar konusunda bir fiyaskosu var ki o da bazı sınıfların bazı cinsiyetlere zorunlu kılması. İyileştirmeci destek büyücüsü Bard'ı mı oynamak istiyorsunuz? Ha ha! Eğer istiyorsanız illa ki bir kadın karakter yaratmak zorundasınız. İlk başta "Evlilik gibi bir şey mi var oyunda, kadın-erkek nüfusunu homojen mi tutmak istiyorlar?" diye düşündüm ama yine de optimum çözüm bu değil. Karakter yaratma ekranı verip istediği cinsiyeti seçmemesi nedir hocam?!

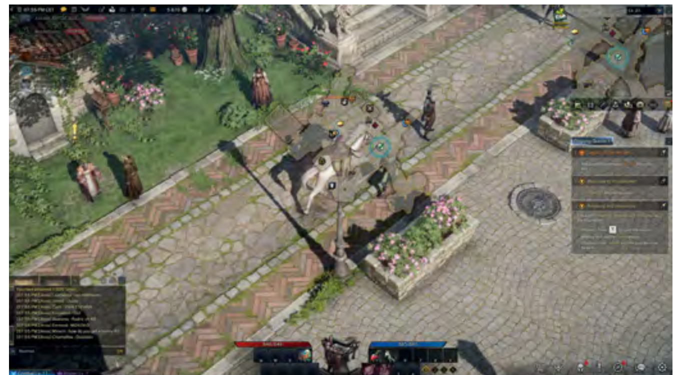
DVO'ların Diablo'su (ehe)

Lost Ark'ın ana görevleri sıkıcı olabilir fakat bu görevleri yapmaya teşvik etmesi için elinde muhteşem bir koz var: Endgame! Oynaması ücretsiz bir oyun için gerçekten hem eğlenceli hem de güzel

Açık denizde "kayıp" olanlara…

Her ne kadar içerisinde yapılan etkinlikler çok farklılıklar göstermiyor olsa da Lost Ark'ın inanılmaz büyük bir haritası var. DVO'daki "devasa"nın hakkını veriyor anlayacağınız. Sadece büyük de değil, ada yapısındaki yerleşkeleri gemi yolculukları yapabilmenizi sağlıyor! DVO'larda hava atmak oyunun temel kamçısıdır biliyorsunuz, "Bakın benim ne kadar güzel silahım var" hesabı. İşte buna bir de yelkeniyle, mürettabatıyla gemi de eklendi mi hem hoş bir grind seçeneği doğuyor hem de oyuna çeşitlilik sağlıyor.





"Yan çar" kasmak daha konforlu

Lost Ark'ta karakteriniz için kastığınız seviyenin yanında bir de Roster seviyesi var. Roster seviyesi karakterinize çeviklik, güç gibi inanılmaz mühim statüleri kalıcı olarak veren bir sistem olarak düşünebilirsiniz. Roster seviyesinin en güzel yani ise karakter bazlı değil, hesap bazlı olması. Yani oyuncular tarafından "yan çar" olarak adlandırılan diğer karakterlerinizle oyunu oynamak istediğiniz zaman Roster'dan gelen güçlendirmeler sayesinde daha konforlu bir oyun sergileyebileceksiniz.



etkinlikler sunuyor *Lost Ark*. Üstelik bu etkinlikleri yaparken elde ettiğiniz eşyalar işinize bolca yaradığından herhangi bir "hamallık" hissi de vermiyor.

Kişisel olarak endgame'de gözlemlemeyi en çok sevdiğim şey karakterimin gelişimidir. İlk seviye bir zindanda zar zor hasar çıkarırken, ilerleyen zamanlarda MVP ekranında boy göstermek kadar hoş hissettiren az şey var. *Lost Ark*'ın endgame aktiviteleri de bu hissi tahmin ettiğimden de başarılı veriyor. Üstelik bu "karakter gelişimini" sadece sunum olarak da değil tasarımsal anlamda da gayet hissettiriyor. Düşmanlarınızın hakkından daha hızlı gelmek ya da hareket şeması gittikçe zorlaşan boss'larla kapışmak gibisi yok!

Lost Ark'ta dikkat çeken 4 adet endgame içeriği var: Chaos Dungeon, Guardian Raid, Boss Rush ve Tower. İlk başta bu sayı az gibi gözükebilir fakat devasa olan haritanın her yerine dağılmış çeşitli item level'lı varyasyonları durumu kurtarmaya gayet yetiyor. Ayrıca oyunun "uzun bir serüven" kısmı işte tam olarak burası. Eşya geliştirmeye yarayan materyaller düşmeyi kesse de bunları takasla elde etmenize yarayan materyal ama az ama çok bir şekilde düşmeye devam ediyor. En kaba DVO tabiriyle eşyalarına artı basmak isteyen, *Lost Ark*'ın dilinde "Gear Honing" olan bu işlem için endgame içeriğini tekrar tekrar oynamak farz oluyor.

Endgame içeriğiyle alakalı olmasa da teknik olarak hoşuma giden şeylerden birisi de farklı sunuculardan insanların aynı etkinlikte bulunabilmesi oldu. DVO'lar için oldukça demode kalmış bir eklenti esasında bu, insanların 2022'de çok da etkilendiği bir şey değil. Fakat bence yine de değinilmesi gereken bir konu. "Party Finder" seçeneği sayesinde siz Mokoko'da oynuyorken Inanna'da oynayan arkadaşınıza rahatlıkla katılabiliyorsunuz.



Geçilemeyen ara sahneler siz WC molası verin diye varlar...

100 saat oynanış, 75 saat bekleyiş

Şunu belirtmekte fayda var: *Lost Ark* öyle günde 1-2 saat oynayarak gelişebileceğiniz bir oyun değil. Bir DVO'ya yakışır şekilde sizden uzun ekran süreleri talep ediyor. Böylesi bir durumda mühim olan bir şey var: Ekran süresini ne kadar doğal ve ne kadar suni şekilde uzatıyor. Bu kritere de hakkıyla cevap veremiyor ne yazık ki *Lost Ark*. Yani "Tamamen doğal bir akışı var!" diyemediğim gibi "Yapay kere yapay bir uzatış var" da diyemiyorum.

Öncelikle size "suni olarak ekran süresini arttırmak" derken neyi kastetmek istiyorum onu açıklamak isterim. Şöyle ki, aslında hiçbir şekilde oyuncuya mücadele olarak sunulmayan fakat yine de zaman harcamak zorunda kaldığı şeylere bu yakıştırmayı yapıyorum. Örneğin ata binmek gibi herhangi yönlendirmeli bir şey yaparken düşmanlardan hasar alırsanız bu sürecinin yarıda kesilmesi. E düşmanlar da agresif olduğundan bu sizin karar verdiğiniz bir şey de değil. Sadece sinirinizin bozulduğuyla kalıyorsunuz. Ata binmek ya da ışınlanmak istiyorsanız önce oradaki düşmanları öldürmeli, ondan sonra istediğiniz yönlendirmeli eylemi gerçekleştirmelisiniz.

Bir diğer "suni" örneğim de açık dünyadaki bir eşyayla sadece bir kişinin etkileşime girebilmesi. Ana senaryoda ilerlemek için yapmanız gereken yegâne şey parlayan eşyaya sağ tıklamak olsa da hâlihazırda tıklayan diğer insanlar yüzünden kelimenin tam anlamıyla sıra bekliyorsunuz. Bu anlattıklarım ilk bakışta





birkaç saniyelik rahatsız etmeler gibi görünebilir ve hatta "Yahu bundan da şikayetçi olmazsın be!" diye içinizden geçiriyor olabilirsiniz. Bu zımbırtı bir kere, iki kere olsa eyvallah da neredeyse oyunun tamamına hâkim olduğundan sinir bozuculuk toleransı oldukça azalıyor.

Açıkçası bu kararların yanlış yapılmış bir tasarım yerine bilinçli bir şekilde verilmiş "kötücül" kararlar olduğunu düşünüyorum. Gerçi *Lost Ark* bu tip numaraları yapacak kadar içi boş bir oyun mu, pek sayılmaz. Her ne kadar iç şişirici olsa da ana senaryo felaket uzun ve adalardan materyal toplamak oyuncuyu bayıcı derecede olsa da gayet bol.

E rol de mi yapmayah?!

Lost Ark'ın sürekli DVO ve izometrik kamera olmasından bahsediyorum fakat aynı zamanda *Lost Ark* bir rol yapma oyunu! Spoiler uyarısı: Kimi yerlerde iyi, kimi yerlerde kötü bir RYO. Diyalogların çok kasıntı olduğundan zaten bahsetmiştim. Oyun bazı yerlerinde oyuncuya diyalog ve hikâye sekansı seçim fırsatı veriyor ama bu konuda aşırı kötü bir profil çiziyor. Öyle ki "Kurtar/Öldür" ikileminden birini seçtiğiniz bir senaryoda hangisini seçerseniz seçin yine de oyun "Yoo :D" deyip tamamen kafasındaki olay örgüsünü gösteriyor.

Öte yandan oyunda Rapport adında bir romance seçeneği var. Sadece oyunun kendi seçtiği NPC'ler ile böylesine bir işe girişiyor olsanız bile oyuna "Charisma, Kindness, Wisdom" gibi stat'lar eklemiş. Üstelik karakterlerin huyuna suyuna giderseniz, bir diğer deyişle onlara kur yapar yürürseniz sizi çeşitli seviyelerde ödüllendiriyorlar. İlk aşamada değersiz ödüller verdiklerini kabul ediyorum ama üst seviye ödüller kalıcı olarak çeviklik gibi inanılmaz kritik şeyler olabiliyor.

Oyunda yok yok! Görünüş mü stat mı kavgasına son veren Transmog sistemi, kart sistemi, becerilerinizi güçlendirmeniz için beceri kitabı sistemi, taş sistemi… Her DVO'da bulunan sistemler anlayacağınız. İçlerinde farklı ve bahsetmeye değer bulduğum özellikle Stronghold sistemi var. Araştırma merkezleri kurabildiğiniz, iksir, bomba gibi mühim savaş ekipmanları üretebildiğiniz bir yer burası. Fakat geliştirmek için *Clash of Clans* misali "12 saat bekle ya da para ver" muhabbetlerini çok gereksiz buldum. Burada üretilen şeylerin değersiz olduğunu söylemiyorum ama daha bir sunumla ve daha kabul edilebilir bir sistemde yeniden ele alınabilirmiş.

Parayı veren düdüğü %50 daha hızlı çalar

Hazır para konusu açılmışken oynaması ücretsiz olan her oyunda duyulan o haklı korkudan bahsetmezsek olmaz. İşbu oyun bir de Kore yapımı olunca pay-to-win olma ihtimali daha da fazla oluyor malum. *Lost Ark*, pay-to-win konusunda Koreli diğer türdaşlarından daha kabul edilebilir bir formda. Fakat bu tamamen masum olduğu anlamına da gelmiyor. Öncelikle süre bazlı bir premium sistemi var. Oyunda ticaret için kullanılan altınla gerçek para vererek aldığınız elmaslar arasında geçiş yapabilmeniz var. Her ne kadar bu pay-to-skip örneği olsa da 12 saat gibi uzun üretim zamanlarını para vererek geçebildiğinizi de söylemiştim. Tüm bunları kurtardığı yer PvP'de eşya seviyelerinin devre dışı bırakılıyor olması. Bir diğer deyişle iş, oyunu ne kadar oynadığınıza ve reflekslerinize kalıyor.

Esasında *Lost Ark*'ın en büyük kabahati aynı anda her şey olmaya çalışması. Bu da "iyi bir tane sistem" yerine "ortalama ya da ortalamanın üstü bir sürü sistem"in var olması anlamına geliyor. Hikâyesi, görev tasarımı ve ekran süresini arttıran suni elementler hariç *Lost Ark*'a kötü bir oyun demeye yüreğim el vermiyor.

Öte yandan Lost Ark'ın yaşından da mütevellit içerik konusunda da herhangi bir sıkıntı yok. Bu da radikal oyuncu düşüşlerinin yaşanmayacağı anlamına geliyor. Evet sosyal medyadan, özellikle Twitch'ten azalarak bittiğine tanık olacağız ama bu artık her çevrimiçi oyun için yapılan "Öldü abi ölü oyun" yorumunun doğru olduğu anlamına asla gelmiyor.

TÜR: DVO | **YAPIM:** Smilegate RPG, Tripod Studio | **DAĞITIM:** Amazon Games
DİJİTAL İNDİRME: Oynaması ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** +18



+

- Aşırı eğlenceli savaş sistemi
- Oyuncuyu oyunda uzun süre tutabilecek kadar içerik
- Dolu ve tekrar tekrar oynaması sıkmayan endgame içeriği
- Devasa bir harita ve gemiyle açık denizlerde dolaşabilmek
- Tamamen beceriye dayalı bir PvP

−

- Tahmin ettiğinizden de sıkıcı ana senaryo
- Kötü kere kötü görev tasarımları
- Ekran süresini arttıran suni elementler
- Pay-to-win'in kıyılarında dolaşması

7



Son Karar

Path of Exile'ın felaket detaylı olmasından ötürü "İnsan oynayacak bunu kardeşim!" şikayetini ettiren sisteminden korkuyor fakat yine de bu türe bir göz kırpmak istiyorsanız Lost Ark sizin için biçilmiş kaftan. Yaşlarından ötürü karşılaştırmak çok mantıklı değil ama WoW, FF14, Destiny gibi piyasanın en iyi DVO'larını halihazırda oynayanlar için Lost Ark ancak yancı olabilir.



Murray?



Arkadaki hareketli cehennem tasvirleri "yakıyor"

GETSUFUMADEN: UNDYING MOON

Dead Cells'in Capon kuzeni

M. İHSAN TATARİ

Geçen yıl Erken Erişim seanslarında boy gösteren *GetsuFumaDen*, nihayet tam sürümüyle karşımızda. Biz de fırsattan istifade tekrar dalalım bu evrene, ne değişiklikler yapılmış bir görelim dedik.

Cehennemin dibine kadar yolunuz var!

Cehennem yaratıkları bir kez daha bendini aşmış, hadi bu sefer de Antik Japonya'yı istila edelim diyerek soluğu Uzak Doğu'da almıştır. Ama her yerde olduğu gibi burada da insanlığın koruyuculuğunu üstlenen biri vardır: Getsu Fuma. Kahramanımız kuşanır kılıcını, başlar istilayı durdurmak için cehennemin dibine inmeye.

Erken Erişim sürümünü incelerken de yazdığım gibi, oyun aynı *Dead Cells* gibi oynanıyor. Rastgele tasarlanan bölümlerde dolaşıp düşmanları kesiyor, yeni silahlar açıyor, boss'larla kapışıyor, ölünce de en başa dönüyoruz. Tabii bu sefer Japon mitolojisine bulanmış bir hikâye eşliğinde yapıyoruz bunu. Katana ve kunai gibi silahlar kullanıyor, envaiçeşit yokai ile kozlarımızı paylaşıyoruz. Grafikler de Japon işi bir yağlıboya tarzında.

Beklenildiği gibi, tam sürümde pek çok iyileştirme ve ince ayar var. İlk incelememde karakterimizi geliştirmenin çok zor ve uğraştırıcı olduğundan dem vurmuştum hatırlarsanız. Aşama kaydedebilmek için durmadan üsse dönüp oyuna tekrar tekrar baştan başlamak gerekiyordu. Neyse ki yapımcılar bölümlerin sonuna ve dükkânlara ruhlarınızı harcayabileceğini bir karakter ekleyerek bu sorunu kısmen aşmış. Toplamanız gereken ruh sayıları da azaltılmış. Fuma'yı eli yüzü düzgün bir savaşçı hâline getirmek hâlâ çok vakit alıyor, hâlâ aynı boss'u 100 kere yenmeniz gerekiyor ama en azından artık biraz daha affı olan bir sistem var karşımızda.

Getsu Yenge?

Şüphesiz en önemli yenilik oyuna Getsu Renge adında kadın bir karakter eklenmesi. Onunla oynayabilmek için ilk önce cehennemde kendisini bulup yenmeniz gerekiyor. Maalesef sadece karakterimizin görüntüsü değişiyor; hareketleri ve kullandığı silahlar Fuma ile aynı. Fuma ile Renge'yi ayrı ayrı geliştirmek zorunda olmak da tam bir işkence.

Yeni eklenen "Apprentice" zorluk seviyesi bölümleri epey kolaylaştırıyor. Ama bu zorluk seviyesindeyken oyunun sadece ortasına kadar gidebiliyorsunuz. "Whip" (Kamçı) başlığı altında 5 yeni silah eklenmiş; bunların arasında zincirli topuz ve zehirli kırbaç gibi şeyler var. Kullanabilmek için önce onları açmanız lazım tabii. Mini haritadaki ikonlar değiştirilip daha mantıklı hâle getirilmiş, silahların verdiği hasar arttırılmış ve boss'ların gücü biraz azaltılmış. "Subspace Citadel" adlı yeni bir bölüm ve Daidarabotchi isimli lanet bir boss eklenmiş. Kullanmadığımız silahları da artık satabiliyoruz.

Yine de bir şeyler hâlâ eksik. Rogue-like oyunların o "bir tur daha" bağımlılığı vermeyi başaramıyor. Kötü bir oyun değil. Ama daha iyi alternatifleri olduğu da bir gerçek.



- Yağlı boya tablo gibi görseller
- Silah çeşitliliği
- Devasa bölüm sonu canavarları



- Karakterleri geliştirmek çok zahmetli
- Aynı bölümlerden defalarca geçmek çabuk sıkıyor

7



Son Karar

Hades ve Dead Cells'ten çok sıkıldıysanız farklı bir alternatif olabilir

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Konami, Guru Guru | **DAĞITIM:** Konami
DİJİTAL İNDİRME: 40 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+



ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION



Insieme per la vittoria! Vittoria agli Switch?

CAN ARABACI

Bazen hani bir duyguyu ilk yaşadığınız, bir eseri ilk tecrübe ettiğiniz ana dönüp gitmek istersiniz ya… Tutup da aranızda Animus icat eden çıkmazsa muhtemelen *Assassin's Creed II* ve Ezio üçlemesi de hep anılarımızda güzel yer eden bir seri olarak kalacak herhalde. Ya da öyle mi? Zira her ne kadar biraz artık yaşını başını belli ediyor olsa da Switch'e gelen *The Ezio Collection* belki de o ihtiyacı karşılıyordur?

Bilmeyenler için hatırlatmayla başlayayım: Aslında bu derleme paket çok yeni bir "Remaster" projesi değil. Ta 2016'da Playstation 4 ve Xbox One için çıkan paketin neredeyse birebir aynısı. *Assassin's Creed The Rebel Collection* tutmuş olacak ki, Ubisoft Ezio'nun hikâyesini de Switch'le avuç içine taşımaya karar vermiş. Açıkçası iyi mi yapmış, yoksa kötü mü konusunda biraz ikilemdeyim. Kendimi böyle çok ince bir çizgi üzerinde yürümeye çalışıyor gibi hissediyorum. Çizginin sağ yanına eğildikçe "Vay be, ne güzel yapmışlar ha!" diye gaza geliyorum, soluna doğru yalpaladıkça "Ya ama çok ucuza kaçmışsınız be, az daha düzeltseymişsiniz" diye hayıflanıyorum. Bu da beni o ince çizgi üzerinde ilerlemeye çalışırken kafamdaki düşünceleri hokkabaz gibi havada atıp tutmaya itiyor.

The Ezio Collection "neredeyse" birebir aynısı önceki halinin demiştim, gerçekten de menülerin dokunmatik olması ve elde tutarken okumayı kolaylaştırma adına daha büyük font seçeneği haricinde sanırım pek bir değişiklik yapmamışlar. Oyunun özünü korumak, onu otantik haliyle yeni kitlelere kavuşturmak iyi hoş ancak bir yandan girişte de dediğim gibi üzerinden 13 sene geçtikten sonra artık çağ dışı gelen şeyleri de aynen servis etmek ağızda kötü bir tat bırakabiliyor. Hadi tutup da *Assassin's Creed II*'yi baştan Unity motoruyla yapsınlar demiyorum (aslında yapsalar ne güzel olur ha!) ama en azından kontrolleri biraz daha yeni nesil Assassin's Creed'lere uygun şekilde törpüleseler gerçekten tadından yenmeyecek bir deneyim olurmuş. Bu haliyle çok daha akıcı şekilde parkur yapmaya alışmışken eskisine geri ayak uydurmak biraz çileli oluyor. Üç oyun içinden bu şekilde özellikle sırıtan *Assassin's Creed II* olmuş hatta. Hem oynanıştaki bu hantallık hem de görsellikte arkaik kalması yer yer güzel anılarınızı da çiğneyip atmasına sebep oluyor. Artık çözünürlüğü ve gölgelendirmeleri elden geçirirlerken bir şeyler çok mu ters gitmiş bilmiyorum ama bilhassa karakter modelleri kimi sahnelerde göz kanatacak seviyeye geliyor. *Brotherhood* bu durumu bir tık toparlarken, *Revelations* iyiden iyiye düzeltiyor neyse ki.

Yani aslında tekrar alışması zor diyorum ama, bir kere alıştıktan sonra durum o kadar da vahim değil doğrusunu isterseniz. Ezio'nun hikâyesi bunca yıl aradan sonra bile hâlâ heyecan verici, Desmond ve ekibiyle birlikte Apple of Eden peşinde modern zamanlarda koşuşturmak hâlâ özlemini çektiğim, yeni nesil Assassin's Creed'lerde bir türlü bulamadığım bir tat. Monteriggionni'yi dükkân dükkân geliştirmek, Floransa'da çatılar arasında kovalamaca yapmak, Roma'da yeni suikastçılar bulup kendimize katmak, İstanbul'da Kapalı Çarşı'yı gezmek… Bir kere alıştıktan sonra yine bunları çok özlediğimi ve müthiş de keyif aldığımı fark etmeye başladım. Hele ki bu tecrübeyi avuç içinde, gittiğim her yere taşıyor olabilmek gerçekten de bir lütuf şu çağda.

Peki o zaman neden puanı daha yüksek değil? Çünkü güzel yanları zaten önceden de güzel olan oyunlardan geliyor. Bir "Remaster" projesi olarak baktığınızda biraz fazla ucuza kaçılmış ve az efor sarf edilmiş ne yazık ki. Yine de Ezio'nun macerasını tekrar ya da ilk defa yaşamak için daha uygun bir yöntem yok henüz… En azından Animus icat edilene kadar.

Paket içeriği, sıralı tam liste!

- Assassin's Creed Lineage (kısa film)
- Assassin's Creed II
- Assassin's Creed Brotherhood
- Assassin's Creed Revelations
- Assassin's Creed Embers (kısa animasyon film)

Oyunlar bütün DLC ve eklentileri dahil geliyor olmasına rağmen ne yazık ki Brotherhood ve Revelations'ın multiplayer modları paketten çıkartılmış.



- Üçü de hâlâ taş gibi sağlam oyunlar
- Ezio'nun hikâyesini tamamlayan kısa filmlere de yer verilmiş olması güzel
- Switch'te oynaması çok keyifli

—

- Özellikle de AC II görsel olarak artık çok yaşlı kalıyor
- Remaster çabası olarak biraz ucuza kaçılmış

8



Son Karar

Remaster olarak biraz yavan kalsa da oyunların kendisi çok sağlam, Switch'te oynaması keyifli.

YAPIM: Ubisoft Montreal, Virtuos | **DAĞITIM:** Ubisoft | **TÜR:** Aksiyon / Macera | **DİJİTAL İNDİRME:** 49,99€

WİN PS5 PS4

YEMİNLE YAŞLANDIM OYNARKEN

SIFU



YAZAN:

EREN ERYÜREKLİ

37 yaşında ve sakalına pek az ak düşmüş biri olarak *Sifu*'yu tebrik etmem gerekli oraya birkaç beyaz tel daha eklediği için. Hani bu ay çıkan diğer oyunlardan ne *Elden Ring* ne de *Horizon*'ın devamı beni Sifu kadar zorladı ve sinir harpleri yaşattı. Oynarken yaşlandım derken ciddiyim yani, tabii bu yaşlanma sadece benimle sınırlı kalmayıp karakterime de yansıyor oyundaki ama her şeyin bir sırası var ve ben bu sefer sondan başlayacağım.



Yiğidin sillesi pek olur

Oyunun sonunda (tabii aslında farklı sonlar da var onun için buralardaki kutuya bakınız) karakterimiz amacına ulaşıyor ulaşmasına ama onun yaşadığı tatminin belki beş katını siz oyuncu olarak yaşıyor ve gerçek bir dövüş ustası gibi hissediyorsunuz. Sifu'nun en büyük başarısı bence bu ustalaşma hissini çok iyi yansıtıyor olmasında yatıyor. Yoksa muhtemelen ikinci bölümün boss dövüşünde bırakırdım oyunu çoktan (ki çoğu insan bunu yaptığı için sonradan bir kolaylaştırma yaması geldi) ama gelin görün ki Sifu uzun zamandır görmediğimiz kalitede bir Beat em' Up oyunu ve içerdiği ilginç mekaniklerle de sizi başına esir etmeyi bayağı güzel beceriyor. Konusu çok çok basit ve sürprizsiz bir intikam öyküsü olduğundan detayına girmeye gerek görmüyorum ama oyuna genç bir yiğido olarak başlayıp ak sakallı dede halinde bitireceksiniz dediğimde işler biraz ilginçleşiyor. Birazcık ama çok değil. Ben bu oyundaki yaşlanma mekaniğini hem sevdim hem de anlamsız buldum. Oyunda her öldüğünüzde yaş alıyorsu-

FARKLI BİR YOL

Bu bir intikam öyküsü olduğu için haliyle önünüze geleni acımadan tekme tokat manyağı yapıyorsunuz -ki mevzubahis boss kapışmalarına geldiğinizde onlarla özel bir hesabımız da olduğundan kendilerini vahşi bir şekilde öldürebiliyoruz. Ama bir de boss'un enerjisini bitirdiğinizde açılan öldürmeme seçeneği var ki bazılarında enerjiyi iki kez bitirince açılan bir olay olduğu için kolaylıkla es geçmiş olabilirsiniz. Bu canını bağışlama seçimini yaparsanız bu sefer farklı bir animasyon giriyor ve Mandala benzeri görselinizde boss'ların isimleri belirmeye başlıyor. Eğer final boss'unda da aynı şeyi yaparsanız bambaşka bir son izliyorsunuz ve bence sırf bu daha tatminkâr sonu görmek için bile bağışlamaya değer canınızdan bezdiren bu arkadaşların canlarını.



John Wick modu oyuna bambaşka bir hava katıyor







Senin Allah bin türlü belanı versin, evine ate... (ha düşmüş zaten ok)



nuz ve ölüm sayınızla çarpıldıkça bu yaş alma işi hızlanıyor. Her 10 yaşta bir sağlığınız düşerken hasarınız da artıyor. Hani işin görsel kısmını da renklendiriyor ama aslında bir bölümü geçmek için 10 hakkınız var, bunlar bitince komple ölüyorsunuz demenin kulağı Çin'den dolanıp göstermelisi gibi geldi bana bu yaşlanma işi. Buradaki risk ve ödül sistemi biraz daha derinlikli olsa, yaşlanma mekaniği de daha değerli bir hale gelebilirdi. Onun dışında oyun öyle zor anlar yaşatıyor ki zaten bir bölümü geçtiğinizde 70 küsur yaşında bir ihtiyar olmak istemezsiniz bile. Zira bu diğer bölümde eğer mükemmel oynamazsanız direk tahtalıköye biletiniz hazır anlamına geliyor. Peki Sifu mükemmel şekilde oynanabilir mi, bu mümkün mü?

20 dakikada Sifu bitirenler var

Evet mümkün. Youtube videolarına bakabilirsiniz bunun için. Ama burada işte o bahsettiğim ustalık kısmı devreye giriyor. Oyunda ateşli silah yok ve sınırlı sayıda yakın dövüş silahı var. Ayrıca edinebildiğiniz pek çok yetenek var, lakin siz bir denemenizde aynı yeteneğe 5 kez puan verip de komple açmadıysanız ve başa sardıysanız yetenek yine kapalı başlıyor. Bu da takdir edersiniz ki aynı bölümleri tekrar tekrar oynamak demek ve düşman yerleşimlerinin de tamamen aynı olduğu düşünülürse oyunun amacı zaten ustalaşmanızı sağlamak. Belirttiğim gibi mekanikleri iyice çözmezseniz ikinci boss'ta kazık çakmanız da olası; kısacası *git gud* yani. Ha, bu meydan okuma herkese göre değil. O yüzden Epic'te 70 liraya Sifu görüp hemen üzerine çöreklenmeyin derim (incelemeyi yazdıktan sonra baktığımda fiyatın 163 TL şeklinde güncellendiğini görüp üzüldüm). Zira zorluğu cidden saç baş yoldurucu olabiliyor zaman zaman. Bu bir yakın dövüş oyunu olduğundan sade tekme tokatla Cüneyt Arkın gibi ortamlara dalarsanız çok canınız yanar ve kırılan kemiklerinizden hızlısından bir koleksiyon düzersiniz benden söylemesi. O yüzden ofans kadar defansa da dikkat etmeniz, çevrenizdeki objeleri kullanmanız (ki çevreyle etkileşim maalesef *Sleeping Dogs* kadar iyi değil), etraf sarıldığında delikanlılığın %90'ı kaçmak düsturunu elden bırakmamanız hayatta kalmanın altın kurallarından bazıları. Çünkü her ne kadar bol bol yetenek var





desem de bunların çoğu düşmanın attığı objeyi yakalayıp geri at ya da yere düşene bir tekme de sen vur gibisinden çok spesifik durumlarda kullanılabilecek şeyler ve asla oyuncuyu aşırı güçlü yapmıyorlar. Bunu sevdim çünkü oyunda bir de güç artışı veya daha büyük can barı falan olsaydı cidden kolaylaşır ve oyuncunun tatmini azalırdı. O sebepten dolayı Sifu tavanda gezen aksiyonu ve o tavanı delen zorluğuyla tam bir ustalaşma oyunu ve bu herkese göre değil.

Aaaa! Sen bir de güzelsin üstüne üstlük!

Oyunda seslendirmeleri bildiğiniz sobada yakmalık oduna yaptırmışlar sanırım; beni pek açmadı ama umurumda da olmadı bu pek, onun yerine adamların kafasında şişe kırma efekti veya insan etine değen metal borunun o tok rezonansıyla beste yapmaktan kimin ne söylediğini de pek duymamayı tercih ettim çoğu zaman. Abi hakikaten ben bu oyundaki boru ve sopa kullanımına hasta oldum ya! Borunun vurdukça yamulması, yamuldukça daha da çok vurma isteği veya karakterin ayağıyla sopayı eline alıp yarın yokmuşçasına milleti pataklaması, müthiş bir his cidden (boru övdüm rahatladım). Tüm bunların gerçekçi olmayan ama bol detaylı mekanlarda, iyi bir sanat yönetimiyle vuku bulması ve şaşırtan yapay zekâsı da oyuna ciddi emek harcanıldığını belli ediyor. Ki bu mekanların çoğunun izlemekten asla sıkılmadığım dövüş filmlerine veya bazı ikonik dövüş sahnelerine atıflar yapması ayrıca hoşuma gitti onu da es geçmeyeyim. Hani kafanız mı bozuldu, birilerine ayar mı oldunuz? Hiç dert değil, açıyorsunuz Sifu'nun ilk bölümünü, rakipleri birer birer sopalayıp çıkıyorsunuz oyundan. Oh, kafa temizlendi! Böyle de huzur verici neredeyse meditasyon gibi bir oyun olan Sifu nihayetinde sizi Sûfi yapıp bırakıyor anlayacağınız. Bu güzelliklerin üstüne harika animasyonları, anlık vuruşlarınızı yakalayan keskin kontrolleri ve düşük sistemlerde dahi akıcı bir oynanışı da ekleyince Sifu'nun da kıymeti artıyor gözümde.

Adam dövme sanatı

Son tahlilde Sifu'nun boyundan büyük işlere kalkışmadan elindeki bütçeyi son derece verimli kullanıp yapmak istediğini yapmış bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Sloclap zaten *Absolver*'da bu aksiyon işlerinde özel bir yeri olduğunu ispatlamıştı burada da cilasını çekmiş belli ki. Satışların da oldukça iyi gittiği düşünülürse bir sonraki oyunlarında ne yapacaklarını merakla bekliyorum. Ha, şu da var ki bu bir sabır ve öğrenme oyunu; dolayısıyla sizden tam bir adanmışlık bekleniyor "Eğer kung fu yoluna girdiysen dönüş yok" diyor oyun size. Bunu yapmazsanız çabucak sıkılıp bırakabilirsiniz de. Ha, yok ama "Ben kung fu ustası olacağım, ak sakalımı boyunlarına dolayıp rakiplerimin kemiklerini kıracağım" diyorsanız da bundan daha iyisini bulamayabilirsiniz kavga dövüş ortamlarında.

+

- Sanat tasarımı ve animasyonlar çok şık
- Müzikler de aksiyon esnasında bombalıyor
- Bolca yetenek ve bunları kullanabileceğiniz çeşit çeşit durum
- Düşmanlar oldukça gerçek hissettiriyorlar
- Defansa verilen önem takdire şayan
- Kontroller çok çok iyi
- Bölümlerde kısa yollar olması ilerlemeyi zevkli kılmış
- İpuçları bularak ilerlemek işin arka planını anlamayı rahatlatmış
- Boru!

–

- Yaşlanma mekaniği biraz yüzeysel kalmış
- Senaryo ve diyaloglardan da pek bir şey beklemeyin
- Bazen rakibi blokladık mı yoksa darbeyi yedik mi tam anlaşılmıyor
- Kimi yeteneklerin hiçbir işlevi veya avantajı yok
- 2. boss haddinden fazla zor
- Sabrınız yoksa bulaşmayın (bu eksi değil de daha ziyade bir uyarı)

8,5



Son Karar

Vallahi bayağıdır bu kadar keyifli adam dövmemiştik dostlar. Sifu birkaç ufak sıkıntısı haricinde müthiş keyifli bir yapım.

TÜR: Aksiyon, Beat em' up | **YAPIM:** Sloclap | **DAĞITIM:** Sloclap | **SİSTEM:** PC
DİJİTAL İNDİRME: 163 TL (Epic), 380 TL (PSN), | **YAŞ SINIRI:** 16+

Yazan: **Cevdet Emre Kızılcan**

DESTINY 2
THE WITCH QUEEN

İŞTE ŞİMDİ CADI AVI BAŞLASIN!

win
ps5
ps4
xls
one

Çok gaz bir başlangıç olacak ama bunu söylemeden kendimi alamıyorum: Ne seneydi be! Kabul ediyorum *Beyond Light* ağızlarda, özellikle de finaliyle, kekremsi bir tat bıraktı. İçerik olarak da devasa bir paket değildi. Fakat sonrasında gelen sezonlar ve etkinliklerle baya bir kendini affettirdi. Son zamanlarda en çok keyif aldığım sezonlar *Beyond Light* zamanında oldu. Öte yandan her ne kadar tamamen bu tutumdan vazgeçmemiş olsalar da FOMO (Fear of missing out / bir şeyleri kaçırma korkusu) hakkında verilen sözlerin de tutulmuş olduğunu görmek gayet güzeldi. Destiny Content Vault ve eşyaların sunset'lenmesiyle eleştiri bombardımına tutulan Bungie, "Karışma, o iş bende!" gibi özgüvenli bir tutumla bununda altından başarılı bir şekilde kalktı ve en ikonik raid'leri Vault of Glass'ı yenileyerek gönülleri bir kez daha aldı.

Evet, geçen sene *Destiny 2* adına oldukça iyi bir yıldı. Fakat şunu demeye çalışıyorum: Bunun sebebi *Beyond Light* ek paketi değil, sezonlar ve ücretsiz güncellemelerdi. Misal çapraz oynama desteği, transmog sistemi gibi aşırı mühim yenilikler geçtiğimiz sene oyuncularla buluştu. Bunlar her ne kadar yol haritasında *Beyond Light*'ın yenilikleri gibi olsa da ek paketin çıkışından uzunca bir süre sonra oyuna eklendi. Yanlış anlaşılmak istemem, *Destiny 2*'nin "yıl" mantığını gayet iyi idrak ediyorum. Öyle düşünüyorum ki Bungie bir sene içerisinde neyi ne zaman getireceğini uzun bir süre öncesinden kararlaştırıyor zaten. Bu tip şeyler ek pakete doğrudan tesir etmediği için güzel eklentiler ama *Beyond Light* hakkındaki fikirleri çok da etkilemiyor, bunu demek istiyorum.

Uzun lafın kısası ek paketin çıktığı dönemden sonra ağzınızla kuş tutsanız aklınızda ne kadar epik kaldığı pek değişmiyor. Belki maddi kaygılardan belki tembellikten bilmiyorum ama Bungie hep bir "Şunu bi' yapalım da sonrasına bakarız" minvalinde, ödevi son güne bırakan öğrenci kafasında ek paketler sunuyordu son zamanlarda. Yukarıda kullandığım "oldukça iyi" yerine "muhteşem" sıfatını kazanmak için bu mantaliteden çıkması gerektiğini bilen Bungie son kartını da oynadı: *The Witch Queen*. Ve aman ya rabbi... *The Witch Queen* o kadar iyi bir ek paket ki ileride gelecek olan ek paketlerin bu kadar iyi olmayacağına dair içimi ürperten "muhteşem bir korkuya" neden oldu.

İki kişinin bildiği hakikat değil**dir**

Savathûn'dan aşırı özendiğim iki gerçek, iki yalan oyununu sizlerle oynamak istiyorum. Bakalım bulabilecek misiniz?

Bu ek paketin hikayesi de anlatımı da HA-Rİ-KA!

Eyfel Kulesi, Sultanahmet Meydanı çevresindedir.

Oyunun bölüm tasarımları da baya bi' iyi.

Menemen dediğin soğansız olur.

Evet, 1. ve 3. bilgileri seçenler oyunumuzu kazanmış bulunuyor! Şimdi menemen bilgisi yüzünden kafası karışmış olanlar için daha detaylandırmak isterim. "Light-Darkness Saga" ilk oyundan *The Witch Queen*'a kadar işlenen üstelik *Lightfall* ve *The Final Shape* ile bitecek bir hikâye. Hep "İyi versus Kötü" diye bildiğimiz bu hikâye

Forsaken'dan beridir kimin iyi kimin kötü olduğunu sorgulatan bir çerçeve içerisinde. Aslında *The Witch Queen* de bu sorgulamaya katkıda bulunan birçok element bulunuyor ama sonunda- SONUNDA bir şeylerin de cevabını veriyor.

Spoiler vermeden hikâyeden bahsetmek gerekirse ilk oyunda hakkından geldiğimiz Hive ırkına mensup Oryx, The Taken King'in (ki kendisi Crota'nın babası olur) kız kardeşi Savathûn, The Witch Queen'ın Guardian'lara Traveler tarafından bahşedilen Light'ı nasıl temin ettiğini ve kendisinin nasıl bir süreçten geçtiğini anlatıyor bu ek paket. *Destiny*'le ya da evreniyle çok haşır neşir değilseniz bu özetinde özeti hikâyeyi duyduğunuzda kulağınıza pek de ballandırdığım kadar gelmeyebilir. Aslında hikâyenin bana kalırsa tek sorunu da bu. Oyuna yeni başlayan birileri bu hikâye hakkında ne düşünür, sever mi, benim kadar epik bulur mu, hiç kestiremiyorum.

Savathûn esasında Light'ı çalan ilk düşmanımız değil. Fakat Savathûn'un Light'la olan bu "farklı" ilişkisi diğer Hive'ların da Guardian olmasını, yani bir diğer deyişle tıpkı bizim güçlerimize sahip olan düşmanlarımızın var olması anlamına geliyor. Hatta öyle ki bir Hive Guardian'ı öldürdüğünüzde Ghost'u tarafından tekrardan hayata döndürülüyor. Eh tabi takdir edersiniz ki bu da oynanışı doğrudan etkiliyor. Hikâye boyunca hiç de fena olmayan bölüm tasarımları ve güzelliğine kelimeler bulamadığım sanat dizaynına Hive Guardian'lar eklendi mi atmosfer zirveleri oynuyor.

Hikâyenin kendisinden çıkıp anlatımına baktığımızda da harika bir iş çıkarmış Bungie. *Destiny* oynamayan birine "Abi ara sahneler çok iyi ya!" dediğinizde bunun çok da büyük bir olay olmadığını düşünebilir fakat Destiny oynayanlar beni anlayacaktır ki "Abi ara sahneler çok iyi ya!". *(Üstelik karakterimiz de önceki paketlerde ettiği iki üç cümle sonrasında biraz daha açılmış, çok daha makul şekilde gereken yerde diyaloğa giriyor! -Can)* Tipik bir Bungie adeti olarak da ana hikâye bittikten sonra da Exotic görevler, haftalık resetler ve en önemlisi raid hikâye anlatmaya devam ediyor.

Glaive'i olan kaşınır

The Witch Queen'in parladığı tek nokta hikayesi değil elbette. İçerik olarak hem dolu dolu hem de oldukça eğlenceli. *Rise of Iron* ve *Beyond Light* için sürekli söylemiş olduğum "nitelik olarak iyi, nicelik olarak ye-

YÜKSEK RİSK, YÜKSEK ÖDÜL

Oyun dünyası Elden Ring'te kolay mod olmalı mı olmamalı mı onu tartışadursun, Bungie de gitsin hikâye görevlerine zor mod eklesin! "Legend" görevleri yapmak, o zorluğu hissetmek ve Souls-like'çıların söylediği "bir şey başarmışsın hissiyatını" yaşamak çok şık bir eklenti olmuş. Sadece oynanıştan ziyade, loot açısından da doyurucu bu yeni zorluk modu. Bu şekilde bitirirseniz sizi 1520 eşya seviyesine çıkaran bir paket, *The Witch Queen*'le gelmiş iki Exotic zırhtan biri ve özel bir amblem kazanıyorsunuz. Umarım ki bundan sonra her ek pakette Legend zorluk getirirler ki biz de doya tepe oynarız!





EVET, GERÇEKTEN DE DESTINY'NİN EN İYİ EK PAKETİ...

tersiz" lafının üzerinde resmen tepiniyor *The Witch Queen*. Nitelik olarak da nicelik olarak da harika bir iş çıkarıyor. Uzun olmasına rağmen sıkıcı olmayan questler, 6 kişinin girebildiği yeni aktivite Wellspring, kusursuz bir raid, yeni strike'lar, yeni haritalar, yeni Exotic'ler, yeni açık dünya… Hepsini buraya yazsam Fizan'a kadar sürer.

Sadece "etkinlik" anlamında yeni içerik barındırmıyor *The Witch Queen*. Oynanışınıza etki eden ve size yeni grind kapıları açan elementler de eklenmiş durumda. Bunların en çok göze çarpanı Weapon Crafting yani silah üretimi ve Glaive adındaki yeni silah tipi. Weapon Crafting ilk gösterildiğinde tabii ki çok sevinmiştim fakat içimi bir tereddüt kaplamıştı. Çünkü istediğim silahı, istediğim perk'lerle kolaylıkla elde edebileceksem bundan sonra neden Destiny'nin etkinliklerinde zaman geçirecektim ki? Neyse ki bu kaygım yersiz çıktı. Çünkü düşündüğüm kadar "kolaylıkla" elde edemiyormuşuz. Öncelikle o silahın tarifini açmak gerekiyor ki bu da kimi zaman o silahın kırmızı varyantını 3 kere, kimi zaman 5 kere düşürmek anlamına geliyor. Ardından silahın seviyesini arttırıp bu seviye aralığında perk'leri (ve gelişmiş hallerini) seçmemiz gerekiyor. Böyle yazınca sanki bir külfetmiş gibi bahsetmiş oldum ama aksine grind için inanılmaz bir teşvik içeriyor.

Weapon Crafting'le alakalı benim yaptığım bir şeyi anlamak istiyorum mesela. Arkadaşlarımda bir roket var ki DPS çıkarmak için biçilmiş kaftan. Fakat ne kadar oynarsam oynayayım berbat RNG'm yüzünden asla bana düşmüyor. Weapon Crafting'i kurcalarken öğrendim ki tam da o perk'lerin aynısını, hatta daha güçlülerini kullanabiliyorum. Veee… Yaptım da! Hiç üşenmeden gittim, o roketimi kastım da kastım. Şimdi onlarındakinden daha güçlü bir roketim var! Ama… Hâlâ onlardan az vuruyorum… Yine de düzgün DPS çıkarmak için iyi oynamak lazım tabii ki. :P *(Ya da Gjallarhorn kullanabilirsin... -Can)*

Glaive ise hem hikayesel olarak "piramit teknolojisi" olduğu için yeni keşfetmemiz bahanesini iyi sunabiliyor hem de Weapon Crafting'le yapılan ilk silah



EN SEVDİĞİM DİZİ DESTİNY 2

Teknik olarak sezonlar, *The Witch Queen*'in bir parçası değiller. Yani 150 liralık ürünü alırsanız bu içeriklere erişemiyorsunuz ve sizden ekstra ücret talep ediliyor. Fakat iş oynanışa geldiğinde ayrım bu kadar keskin değil. Hele ki işin içine hikâye de girdi mi Destiny'cilerin kaçırmaması gereken bir içerik oluyor bu sezonlar. Geçen sene *Beyond Light*'tan daha güzel hikayeler anlatmıştı ya sezonlar!

Bu sene "Season of the Risen" ile başladık. Chosen sezonunda tanıştığımız Calus'un kızı Caiatl ile müttefik olup Hive Guardian'ların hakkından geliyoruz. Sürekli "güzel, iyi, mükemmel, harika, muhteşem" kelimelerini kullanmamdan sıkılmış olabilirsiniz ama bu sezon da çok iyi. Etkinliğiyle, Lord Saladin üzerinden anlattığı hikayesiyle birçok oyuncunun katman listesinde en üst sırada olmasa bile yukarılarda kendine yer edinen bir sezon olacağına hiç şüphe yok.



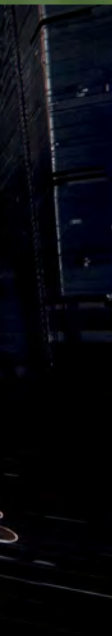


Glaive'lerin yakın saldırıları silah perk'le-
rinden ne yazık ki etkilenmiyor

olduğunu için çok güzel bir eğitici halini alıyor. Glaive'ler baya bildiğiniz uzun sopalı kılıçlar. Fakat çok özel bir oyun tarzları var. Kılıç olduğu için yakından saldırılar yapıyor zaten o Allah'ın emri. Uzak menzilli saldırılar da yapabiliyor üstelik yetmiyor düşmanlardan gelen hasarı da bloklayabiliyor. Şimdi diyeceksiniz ki "Haydaaaa… Baya bildiğin kılıçla ateş edebiliyorum ama Destiny'de kılıçlar üçüncü şahıs bakış açısından kullanılıyor, nasıl oluyor bu?" Tam olarak şöyle oluyor: Glaive birinci şahıs bakış açısından kullanılıyor. Uzun lafın kısası Glaive'ler yakın ve uzak menzilli savaşlar arasında inanılmaz akışkan bir geçiş yapabildiğiniz bunu da kamera açısıyla sağlayan muhteşem bir silah tipi olmuş.

Varlık ve Hiçlik 3.0

Ek paketin sunduğu ücretli içeriklerin yanında bir de ücretsiz değişiklikler var doğal olarak. Örnek vermek gerekirse daha Bungie, Beyond Light zamanında da Statis alt sınıfının aspect/fragment sisteminin benzerini Light alt sınıflarına da yapmak istediğini söylemişti. İşte onun ilk adımını Void 3.0'la, *The Witch Queen*'de attılar. Sınıf başına (şimdilik) 3 aspect ve (şimdilik) 14 fragment, sizin de rahatlıkla görebileceğiniz gibi envai çeşit dizilim anlamına geliyor. Üstelik her oyun tarzını destekleyici şekilde. Farz-ı misal alan temizlemek mi istiyorsunuz? O zaman Void yeteneklerinizle patlama yaratan fragment'ı alın ve keyfinize





VOID 3.0, SOLAR VE ARC YETENEK AĞACI YENİLEMELERİ İÇİN DE ÜMİT VERİYOR.





BUZDAĞININ GÖRÜNEN KISMI

Bu sene içerisinde oyuna bu eklenen içeriklerin haricinde 2 adet zindan, 1 adet raid daha geleceğini biliyoruz. Üstelik raid Destiny Content Vault'tan, yani hem önceki raid'lerden bir tanesi geri gelecek hem de ücretsiz olacak. Sezonlar da cabası fakat tüm bunlara erişebilmek için Deluxe sürümü satın almak gerekiyor. Önümüzdeki senelerde gelecek ek paketlerin isimleri haricinde çok bir şey bilmiyoruz. *Lightfall* ve *The Final Shape*'ten sonra Light - Darkness Saga tamamen bitmiş olacak. E tabii ki oyuna olan destek kesilmeyecek. Bungie farklı hikâyeler anlatma konusunda hevesli olduğunu Season of the Lost'tan önce yaptığı bir duyuruda anlatmıştı.



bakın! Ya da boss'lara vurulacak hasarı arttırarak takım arkadaşlarınıza destek çıkmak? Void bombalar zayıflatır fragment'i tam size göre.

Void 3.0 oynadıktan sonra diğer Light alt sınıflarınızın yüzüne bile bakmak istemeyecek, evlat olsa sevilmez diyecek ve hatta ekmek veresiniz gelmeyecek. Çok doğal çünkü Void 3.0'la oynamak hem zevkli hem de aşırı güçlü hissettiriyor. Doğru bir dizilim ve eşya seçimleriyle oynanışta döktürmek için profesyonel bir oyuncu olmaya gerek yok. Fakat bu onun keyfinden hiçbir şey kaybettirmiyor. Çok şükür ilerleyen zamanlarda da Solar ve Arc 3.0'larının da geleceğini biliyoruz. Void 3.0 ağzımıza bir parmak bal çaldı, devamını merakla bekliyoruz!

Bir diğer önemli ücretsiz değişiklik ise Gambit'in başına gelenler. *Forsaken* ile oyuncuların karşısına çıkan bu "PvPvE" modu, "meta" diye bir şeyin var olmamasından ötürü oldukça seviliyordu. Fakat şu an boss DPS'lerinden tutun da invade'lere kadar her şey "meta"nın bir ürünü olduğu için tekdüzeleşmiş bir oyun tarzı izleniyor. Geliştirici ekip bunu kırmak için Heavy mermilerini, mote düşürme tutumlarını yeniden ele aldı… almasına da çok işe yaramış gibi görünmüyor. En azından topluluk açısından; ben bu değişikliklere bayıldım. Zaten Gambit benim sevdiğim bir oyundu, iyice güzelleşmiş.



"Canavarlarla savaşan kişi dikkat etmelidir, ki kendi bir canavara dönüşmesin. Sen dipsiz bir kuyuya uzun uzun baktığında, dipsiz kuyu da sana bakar."



« Daha iyisini craft'laya-na kadar en iyisi bu!



Ailemizin sevgilisi Bücür Cadı

Beyond Light'ı bitirdikten sonra "E tamam iyiymiş" deyip hayatıma dümdüz devam etmiştim. Lakin *The Witch Queen*'i bitirince bir sene sonra çıkacak ek paket için hype'landığımı fark ettim. Bu duyguyu daha önce hiçbir Destiny ek paketinde yaşamamıştım dürüst olmak gerekirse. Artık Light-Darkness Saga'nın da finale yaklaşması heyecanı iyice körüklüyor. Ama *The Witch Queen*'den hikâyeyi çıkarsan bile çok başarılı bir ek paket olarak karşımıza çıkıyor.

Ve işte gelelim o sihirli soruya: *The Witch Queen* en iyi *Destiny* ek paketi mi? Öncelikle şunu belirtmekte fayda var. *The Witch Queen*, *Destiny 2*'de en çok ön siparişlenen ek paket olmuş ve bu ön sipariş 1 milyonu aşmış. Anlayacağınız eskiden oynayan birçok kişi oyuna geri dönmeyi düşünmüş ve hatta belki de yeni oyuncular katılmış. Her neyse laf ebeliği yapmadan soruyu cevaplandırırsak: Evet. Evet öyle. İlk başta *The Taken King*'e kıyamayacaktım ama ona olan sevgimin biraz da anılara temellenmiş olduğunu fark edince objektif bir bakış açısıyla *The Witch Queen*'in en iyi ek paket olduğu kanaatine vardım.

Yahu bu ek paketin hiç mi kusuru yok? Yok… Yani öküz altında buzağı arayacaksak eğer oyunun en güçlü yönlerinden biri olan optimizasyon şu an rezalet durumda. Envanterinizi açtığınıza felaket bir kare kaybıyla karşılaşıyorunuz. Birkaç tane de bug var, bazı perk'ler haddinden fazla güçlü çalışıyor, bazı Legendary eşyaları oyun Exotic sandığı için saçma sapan hasarlar vuruyor… Bir de "Push the payload" mekaniği kimi yerlerde tekrar tekrar kullanılmış ama bu sorunlar koskoca The Witch Queen'in yanında üfürükten teyyare. *(Bir tane de ben ekleyeyim: Exotic Glaive'ler almak için çekilen çileyi karşılamıyor diye ağlıyor millet bir süredir, şöyle bir bakınca hak verdim ben de ama muhtemelen ona yakında bir düzenleme gelir. -Can)* İnanın bu keyif bize bir sene yeter. Arayı çok açmayalım, *Lightfall*'da görüşmek üzere. Eyes up, Guardian!

TÜR: FPS / DVO | **YAPIM/DAĞITIM:** Bungie | **DİJİTAL İNDİRME:** 149 TL (Steam), 150 TL (XBL), 242 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** +16



+
- Ara sahnelerle desteklenen çok iyi bir hikaye
- Hem eğlenceli hem doyurucu içerik
- Oyuncuyu oynamaya teşvik eden Weapon Crafting sistemi
- Her oyun tarzına müsait Void 3.0
- Kelimenin tam anlamıyla "güzel" sanat tasarımı

–
- Optimizasyon ve birkaç bug
- Bazı mekanikler minimum düzeyde olsa da tekrar ediyor

9



Son Karar

The Taken King döneminde oynayıp da Bungie'ye kırılanlar… Haydi hasret artık son bulsun. The Witch Queen o kadar iyi bir ek paket ki geçmişte yaptıkları tüm hatalar için özür dileyen mahçup biri var sanki karşımızda.



KING OF FIGHTERS XV

Kral geri döndü!

EMRE SÜMER

Her hardcore oyuncunun uzmanı olduğu seriler vardır: Bu serilerin lore'unu avcunun içi gibi bilir, müziklerini dinler, düzenli olarak oynar, hakkındaki her haberi ve çıkacak yeni oyunlarını saniye saniye takip eder. Benim uzmanlık serilerimden biri de yaklaşık 20 yıldan fazladır *King of Fighters*'tır. Hayatımda derin izler bırakan, büyük dostluklar kurmama vesile olan, hatta buradan kalkıp da ta Japonya'daki SNK binasına gitmeme sebep olan seridir.

Ne var ki SNK'nın 2000 yılında batışıyla birlikte seri ciddi bir çöküntü ve kimlik bunalıma girdi. Üçüncü boyuta geçiş denemeleri yapıldı (Maximum Impact serisi), takım mekanikleri değiştirildi (2001, 2003 ve XI), sıfırdan yepyeni bir motor yapıldı (XII) fakat hiçbiri de seriyi 90'lardaki şaşalı günlerine geri döndüremedi. King of Fighters XV bu açıdan çok önemli bir yer tutuyor, çünkü saydığım bu fetret döneminden beri bu sefer en olmuş diyebileceğim *KoF* bu.

Aslında *KoF XIII* de hoş bir oyun olsa da bu durum satış rakamlarına neredeyse hiç yansımamış, hatta serinin tartışmasız en kötü oyunu olan XII'den bile daha az satmıştı. SNK da 2D döneminin artık sona erdiğini düşünmüş olsa gerek ki bundan 6 sene önce modern üç boyutlu grafikler ve yepyeni bir motorla *KoF XIV*'u yapmıştı. Bazı eksikleri olsa da sonuç gelecek vadediyordu üstelik. İşte *KoF XV* de serinin geleceği olan bu motoru geliştirip üzerine koyarak devam ediyor. Peki bunu nasıl yapıyor?

Öncelikle şunun altını çizmek lazım: *KoF* eskiden en büyük rakibi *Street Fighter*'a oranla daha yavaş, büyük kombolar yerine özel hareketlerle kombine edilmiş daha küçük kombolara dayalı, bu yüzden de özel hareket sayısı da hayli fazla bir seriydi. SNK artık bu anlayışa veda etmiş ve belli ki en büyük rakibinin yolundan devam etmeye çalışıyor. Keza *KoF XV*'te SF serisine hayli benzeyen mekanikler mevcut. Özel hareketlerin çift butonla daha güçlü bir versiyonunun yapıldığı EX sistemi birebir olarak *KoF XV*'te mevcut mesela. Aynı şekilde SF'nin Focus Attack'ına benzeyen ve rakibi kombo için tamamen açık hale getiren Shatter Strike da oyunda yerini almış.

Bu değişikliklerle birlikte oyun yüksek hasarlı kombolara dayanan bir oynanışa geçmiş. Bunu karakterlerin özel hareketlerinin gözle görülür biçimde azaltılmasından da kolayca anlayabiliyorsunuz. (Örnek: King, Benimaru) Neyse ki bu yeni sistem de tıkır tıkır işliyor. Sadece EX hareketlerini ölüm hareketleriyle bile birleştirerek kolayca yüksek hasarlı kombolar yapabiliyorsunuz. Şahsen ben Joe, King ve Shun'ei ile yapılması gayet kolay fakat neredeyse %60 can alan kombolar keşfedebildim kendi kendime. Bir dövüş oyununda hayli önemli olan (ve XIV'te berbat olan) vuruş hissi de nihayet düzelmiş. Özellikle bazı Climax Desperation hareketlerinde darbeyi iliklerinizde hissediyorsunuz. Örneğin Terry; adam sanki Stardust Ignition yapmıyor da gezegeni ortadan ikiye bölüyor.

Lakin bu komboya dayalı oynanış düşük seviye oyuncular için biraz cesaret kırıcı. Kurduğunuz takımla ezbere yapabildiğiniz yüksek hasarlı birkaç kombonuz yoksa çevrimiçi modda, hatta yüksek zorlukta bilgisayara karşı oynarken bile maalesef perişan olacaksınız. Öyle eskisi gibi iki aduket atarım, zıplayana da shoryu çekerim yeter diyorsanız kendinizi acilde yatarken bulursunuz. SNK da bu durumun farkında olacak ki düşük seviye oyuncular için Rush denilen bir sistem koymuş. Bu sistemle sadece küçük yumruğu 4 kere tıklatarak otomatik kombolar yapabiliyorsunuz lakin ben bunun kesinlikle dövüş oyunları mantığına ters bir şey olduğunu düşünüyorum. Üstelik bu özelliği tek kişilik modda kapatma seçeneğinin de olmaması berbat bir şey.

Oynanışın yanı sıra XV'in beni gerçekten mutlu eden bir diğer yönü de sunum tarafı oldu. Ara demolar ve takımların kendi bitiş demo'ları gayet hoş ve özenli olmuş. Her karakterin turnuvanın yanı sıra kendi özel hayatları ve meseleleri olduğunu serinin geçmişine yakışır şekilde güzelce aktarıyor. Üstelik eskiden olduğu gibi komedi ağırlıklı ending'lerine sahip gizli takım kombinasyonları da mevcut. Ayrıca eski oyunlarda gördüğümüz







« Alev, ruzgar gibi efektler zayif olmus maalesef



Buyuk bir Iori hayrani olarak bu sahnenin intikamını bizzat aldim





Fatal Fury'deki lunapark, Kof 97'deki konser alanı, Real Bout'taki metro durağı, KoF 94'teki Esaka istasyonu gibi pek çok klasik tur üç boyutlu olarak oyuna aktarılmış ve gerçekten efsane olmuşlar. DJ Station özelliği sayesinde de SNK tarihindeki pek çok efsane parçayı da oyun içine istediğiniz şekilde yedirebiliyorsunuz. Benim gibi SNK delisi oyuncular bu özelliklerden büyük keyif alacaktır.

Oyunun kötü yanlarına gelecek olursak da öncelikle yaklaşık 30 senedir bildiğimiz karakterlerin neredeyse tamamının seslendirme sanatçılarının değişmesi gerçekten çok kötü olmuş. Pek çok karakteri dinlerken sanki sülalesini bildiğim birini değil de yabancı birilerini izliyormuş gibi hissettim maalesef. Ayrıca aralarında hoş parçalar olsa da oyunun müziklerinin biraz zayıf olduğunu düşünüyorum. Gerçi 90'larda o efsane müzikleri yapan ekibin tamamen dağıldığını düşünürsek çok da şaşırmamak lazım. Grafikler de XIV'a oranla belirgin şekilde iyileşmiş olsa da modern oyunların kalibresinden biraz uzak maalesef. Özellikle de özel hareketlerde çıkan rüzgâr gibi bazı efektler gerçekten çok kötü. Beni en çok üzen taraf ise son boss Otoma=Raga'nın berbat tasarımı oldu. Kısa sürede unutulup gidecek, kimliksiz ve dengesiz bir karakter olmuş. SNK 2000 yılından beri düzgün boss tasarımı yapamıyor zaten.

Gelgelim saydığım kötü noktalar oyunu ciddi şekilde baltalayacak sıkıntılar değil. Oldukça akıcı, rekabetçi, içeriği bol, kendi mirasına sahip çıkan ve en önemlisi de türün modern standartlarına uyum sağlamayı başarabilmiş bir oyun *King of Fighters XV*. Yakın dönemde eklenecek olan 4 yeni takımla da türün meraklılarını uzun süre oyalamayı başaracaktır. Şahsen hem seriye tapan hem de genel olarak dövüş oyunlarını seven bir oyuncu olarak ben uzun süredir almadığım kadar keyif aldım. Türün meraklılarına da gözüm kapalı olarak tavsiye ederim. Yeniden aramıza hoş geldin *King of Fighters*, seni o kadar özlemişim ki…

Oyun Koch Media'nın bize sağladığı inceleme kopyasıyla incelenmiştir.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** SNK | **DAĞITIM:** Koch Media | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (400tl), PSN (529tl), Xbox (529tl)

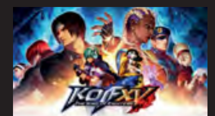
+

- Akıcı ve keyifli oynanış
- Vuruş hissi başarılı
- Kombo sistemi nispeten kolay
- Serinin mirasını çok iyi kullanıyor
- Sunum özenli, eski günleri anımsatıyor

−

- Yeni oyuncular için heves kırıcı bir oynanış
- Bazı karakterlerin özel hareket sayıları çok azaltılmış
- Seslendirme ekibi komple değişmiş, yabancı hissettiriyor
- Son boss berbat

8,5



Son Karar

Seri nihayet günümüze adapte olmayı başardı, geleceği parlak.

KAPAK
İNCELEME

HORIZON II FORBIDDEN WEST™

YAZAN: **BURCU ARABACI**

ASIN BAYRAKLARI; MERIDIAN'IN KURTARICISI, ALEV SAÇLI ALOY GELİYOR!



Son 5 yılın en çok beklediğim oyunuydu *Horizon: Forbidden West*; daha ismi cismi ortada yokken bile. Hikâyenin devamına dair elimizdeki tek ipucunun da *Zero Dawn*'ın sonundaki o ufacık sahne olmasına rağmen. Evet, müsadenizle asıyorum bayrakları. Çünkü *Horizon: Forbidden West* beklentilerimin bile ötesinde gümbür gümbür geldi, Dalgayırtan gibi vurdu. Yürü be Aloy! Kim tutar seni?

Peşin peşin söylemeliyim ki *Forbidden West* tam bir devam oyunu. Oyunun ilk birkaç saati eski dostlardan ah işitmek ve konuyu bir sonraki maceraya bağlamakla geçtiği için biraz ağır açılıyor. Bu yüzden de *Horizon: Zero Dawn*'ı oynamadıysanız herkesin birbirini tanıdığı bir partiye yanlışlıkla düşmüşsünüz hissiyatı yaşamanız son derece doğal. İlk oyunu oynayanlar içinse bu girizgâh kısmı biraz "Ee bu geçen oyunun aynısı?" kaygısıyla geçiyor. Ben sabırsızın önde gideni olduğum için henüz oyunun inceleme sürümü bile ortamlara düşmemişken videolara bakıp "Aayy... İple aşağı atlama animasyonu bile aynı!!!" diye ortalığı velveleye veren, gerek oyun yapımından gerekse de dünyanın geri kalanından habersiz tipler haklı mı çıkacak diye korkmadım değil. Sonra oyun dedi ki "Dur, daha Yasak Batı'nın kapısından yeni giriyoruz."

Ve doğunun da en doğusundan kopup gelmiş bir Nora için dünyanın ta öbür ucu olan Carja topraklarını Tenakth diyarlarına bağlayan o kapı bir açıldı mı pir açılıyor. *Forbidden West*, selefini her kulvarda aşacağına yemin etmiş. Gerek oynanışıyla gerek hikâyesiyle arşa çıkmış. Görsellik zaten parmak ısırtıyor. Karlı dağlarından çöllerine, ormanlarından denizlerine... Manzaralar öyle enfes ki, bir yerden bir yere giderken işi gücü unutup derin bir ah çekerek etrafı izlemeye dalmanız işten bile değil. Fotoğraf modu günün saati dahil pek çok ayarla oynamanıza izin verdiği için "Bir de şu açıdan çekeyim, güneş batarken poz vereyim" diye hafızayı doldurmanız da çok olası. Eğer PS VR2'ye gelecek olan Horizon oyununun da görselliği böyle olacaksa çıktığı anda almak için mağazanın önüne kamp kurabilirim.



ZERO DAWN

Horizon: Forbidden West "İlk oyunu oynamadım ama..." diyecek arkadaşları düşünerek (ya da aradan geçen 4 yılda unutmuşsunuzdur diyerek artık bilemiyorum) ilk oyunun çok kısa bir özetiyle açılıyor. Yine de siz ilk oyunu mutlaka oynayın. Çünkü gerçekten çok tatlı bir oyun ve öksüz bir bebekten alemin kraliçesi olmaya giden Aloy'un yolculuğuna tanıklık etmek ikinci oyundan alacağınız keyfi kat be kat arttıracaktır. Eğer hâlâ kararsızsanız şurada amansızca Horizon: Zero Dawn övdüğüm eğlenceli bir yazım var:

tinyurl.com/ogz173-hzd

Görsellik benim için ikinci planda, önemli olan iç güzelliği diyorsanız da size iyi haberlerim var. Hikâye anlatımı da çok daha derli toplu olmuş bu sefer. Çevreden bulunan bilgi kırıntılarıyla olay örgüsü çözümlemek kimilerine göre işe daha fazla gizem ve heyecan katıyor olsa da ne yazık ki pek çok kişinin *Horizon: Zero Dawn*'ın o nefis hikâyesini anlayamamasına yol açmıştı. Guerilla eleştirileri dinlemiş, notlarını almış olacak ki *Forbidden West*'te çok daha direkt bir anlatımı tercih etmiş. Ha, yine harabelerden bulduğumuz ses kayıtları, yazılar, eşyalar yok olan insanlığın geçmişine ışık tutuyor elbette. Ancak bu sefer ana senaryoyu ilgilendiren olaylar doğrudan ara sahnelerde veriliyor ki sonra görmedim, duymadım olmasın.

Bu sırada yan görevler ve iş görevleri de Zero Dawn projesi öncesinde yaşananlara, bilim insanlarının çare arayışları ve sıradan insanların yaşamlarının son anlarına tanıklık etmemizi sağlayan kalıntılara götürüyor bizi. Hatta sadece bizi değil, meraklı Oseram mucitleri ve Tenakth vaizleri de. Evet, dünyanın bu kısmında çağlar öncesinden gelen bu mesajları anlamlandırmaya niyetli başkaları da var. Eskilere ait kalıntıları araştırmanın günah olduğu tutucu Nora kabilesinden sonra Aloy için de hoş bir sürpriz olsa gerek.

Nitekim bu karakterler bize harabelerde bulmaca çözmek ve geçmiş kayıtları bulup çıkarmak için de anlamlı bir sebep vermiş oluyorlar. Yan görevler olmasa bunları yapmak sıkıcı ve tekdüze getir götür işleri olduğundan değil tabii, yanlış anlamayın. Hatta tam aksine, oyunda yapılacak çok fazla şey var ama birbirini tekrar eden, "Of yine mi?!" hissiyatı uyandıran bir şeye rast gelmedim. Her harabe, her Kazan farklı bir dizi bulmaca ve deneyim sunuyor. Yine de bu işleri yapmamızın sebebi falanca makineyi hackleyecek kodları almak değil de bir kabilenin susuzluktan kırılmasına mâni olmak, bir mucidin birbirinden faydalı (ve genellikle tehlikeli) icatlarına katkıda bulunmak olunca o koşturmacalar daha bir zevkli oluyor. En basitinden bir makineyi dövüp parçalarını toplama görevi bile gayet mantıklı ve ilginç sebeplere bağlanarak ayak işi gibi hissettirmiyor. Aloy'un zaten ikide bir dünyayı kurtarmakla başının sıkışık olduğunu düşünecek olursak, öyle de olması gerekiyor hani...

Aloy Hanım serseri yapay zekâları dize getirmekle meşgul. Biz yardımcı olalım?

Bu kadın savaşan kabileleri mi barıştırsın, doğa olaylarına mı çözüm bulsun, yoldan çıkmış makineleri mi dövsün? Dünyanın derdi bitmiyor ve Aloy'dan sadece bir tane var. Halbuki şurada işlerin ucundan tutacak ufak bir ekip olsa ne güzel olurdu. Hani geçen oyunun aynısı gibi dediğim giriş kısmı vardı ya, işte onun sonunda "O zaman burada bir üs kuralım,

ÇİZGİ ROMANLAR

Forbidden West heyecanıyla Horizon:Zero Dawn'ın hikâyesinin üstünden geçerken, iki oyun arasında geçen 9 serilik bir çizgi roman serisiyle rastlaştık. Biz bunu nasıl kaçırmışız, inanılır gibi değil.
Hikayesi yan Forbidden West'in yan görevlerine bağlanan çizgiromanların ilkini ücretsiz olarak şuradan indirebilirsiniz:

https://tinyurl.com/ogz173-horizon-comic



ekibimiz olsun" denilince kalbim bir pırpır etti. Ah ne güzel olurdu şöyle sandığımızın duracağı, üzerinde geliştirmeler falan yapacağımız bir üssümüz olsa. Bir Kazan dolusu makineyi dövdükten sonra yayımızı duvara assak da ayağımızı uzatıp kankalarla bir şeyler içip laflasak. Tam da istediklerim ve hatta daha fazlası oldu.

Zaten oyunun başında Aloy'a gönül koyan dostları her işe tek başına koşmasından ve kendilerini bırakıp ortadan kaybolmasından yakınıyorlardı. Haksız da değiller; çocukluğundan beri tam bir yalnız kovboydu nitekim Aloy. Önceleri kabileden birileriyle konuşması yasak olan bir sürgün olduğu için, sonraysa Fokus'a sahip tek kişi olarak kimsenin onu anlamasına ihtimal vermediğinden belki de... Şimdi ise o alışkanlık haline gelmiş yalnızlığından sıyrılmasını ve arkasını kollayacak dostlar edinmesini görmek çok keyifli olmuş. Özellikle de Elisabet Sobeck'in hayatıyla paralellikleri daha da özel kılıyor bu gelişmeleri.

Üssümüze yerleşen yoldaşlar arasında önceki oyundan tanıdığımız Nora savaşçısı Varl ile Oseram'lı Erend'in yanısıra Tenakth diyarları ve ötesinden gelen her biri kendine has yeni karakterler de var. İstisnasız hepsi hem akılda kalıcı ve derinlikli kişiliklere sahip hem de muhabbetleriyle üsse bir canlılık katıyorlar. Erend'in Death Metal'e gönül vermesinden tutun da pizzanın Kadimler tarafından bu kadar sevilmesine anlam vermeye çalışmalarına, kendi aralarında çevirdikleri geyikler muazzam. Göreve gitmeden yeni konuşma açılmış mı diye üssü tavaf edip herkesle muhabbet etmek şart oluyor. Düşmanlar iki dakika daha bekleyiversin canım, ben bir arkadaşlara bakıp çıkacağım.



Her ne kadar yoldaşlarımız ana görevlerde bize yardımcı olsalar da, biz diyar diyar gezip görev yaparken üste oturup kendi işlerine bakıyorlar. Kimisi eski savaşların taktiklerini çalışıyor, kimisi tarım makinelerini onarma peşinde koşuyor. Sonuç olarak gel şu Alfa Katildiken'i birlikte dövelim desen gelecek adam yok. İş başa düştü Aloy!

Bir dakika, bir dakika... Alfa mı Katildiken? Evet, robotik düşmanlarımız yeterince zorlu değilmiş gibi daha gelişmiş ve hackleyemediğimiz versiyonları da çıkıyor başımıza. Ve tabii ki bunun oyun içerisinde "Ohoo sen de çok güçlendin arkadaş, yeni oyunda başa dönüyoruz" dışında gayet makul sebepleri var -ki bu oyunu çok sevmemi sağlayan şeylerden biri de bu zaten. Ne zaman kendimi "Peki neden?" diye sorarken bulsam biraz sonrasında oyun bana ilk başta tutarsızlık gibi görünen şeylerin makul bir açıklamasını sunuyor. En basitinden çoğu eserde görmez gelinen "Onca farklı ırk ve kültür var. Neden herkes İngilizce konuşuyor?" sorusuna cevaben bile şöyle bir cevabı var oyunun: Ted Faro insanlığın bilimsel ve kültürel hafızasını tutan Apollo veritabanını sildiği için, yeni doğan insanlığın eldeki yazılımın varsayılan dil ayarlarıyla yetiştirildiğini söylüyor. Bunun da İngilizce olması gayet mantıklı. O yüzden de oyun size tutarsız gelen bir şeyi önünüze attığında "Oyun işte" deyip geçmez de muhtemel bir ipucu olarak aklınızın köşesine atarsanız *Forbidden West*'ten aldığınız zevk kat be kat artıyor. Zira üstü kapalı göndermeler, sanat eserlerinden anlam çıkarmalar falan gırla bu oyunda. Can'la birlikte oynarken oyunu sıkça durdurup teori kasmak da ayrı bir keyifti doğrusu.



KABİLE HAYATINA DA DÖNSENİZ CEO'LARDAN KURTULUŞ YOK!

Birlikte oynamak derken, birimiz oynarken diğerinin izlemesi ve tekrar tekrar dövüşmek zorunda kaldığımız zorlu düşmanlarda "Al biraz da sen döv" diye kumandayı devralmasından bahsediyorum ama aslında oyunun erişilebilirlik özelliklerinden biri de iki kumandayla kontrol edilebilmesi. Karakteri aynı anda kontrol etmeye çalışırsanız tam bir kaos olabilir tabii ancak birimiz bulmacaları çözecek,

BİLİNEN KABİLELER

Muhtemelen Horizon'ın dünyasına yayılmış olan çok daha fazla kabile olsa da Forbidden West itibariyle haklarında bilgi sahibi olduğumuz başlıca kabileler şöyle:

NORA:
Daha küçücük bir bebeyken Aloy'u da alıp yetiştiren Nora kabilesi aslında öyle sandığınız gibi herkesi kucaklayan, sevecen bir kabile değil; hatta tam tersi aslında. (Aloy'un "Nora'ların Aloy" yerine "Nora'lara rağmen Aloy" diye kendini tanıtması boşuna değil yani) Gayet izole ve avcı-toplayıcı geleneklerle katı bir toplum olan Nora aynı zamanda yeni dünyanın ilk kabilelerinden de birisi. Kadim dünyaya ait teknolojilere tabu gözüyle bakmaları ve milleti sürgüne gönderme hobileri olması da bahsetmeye değer. Hem Rost'u hem de Aloy'u ilk oyunda kabileden sürmüşlerdi hatırlarsanız. Ama onlardan da önce kutsal saydıkları bazı kadim yazıtları buldukları için sürdükleri birileri var ki…

CARJA:
…zaman içinde Carja kabilesini kuruyor onlar da. Nora'nın saçma tabularına takılmayan bu arkadaşlar çok geçmeden buldukları teknoloji yardımıyla gelişip güçleniyor, komşu kabileleri dizginleyecek kadar büyüyor zaten. Ha, onların hiç derdi yok mu? Var tabii. Habire kendi içlerinde Gölge Carja, Güneş Carja şeklinde ayrışıp sivil savaşa sürükleniyorlar. Güneşe tapmalarından dolayı parlak, ışıklı şeylere de ayrı bir ilgileri var.

OSERAM:
Hani böyle fantastik evrenlerde ocağa ve demirciliğe gönül vermiş, zırh ve silah dövmekte ustalaşmış ırklar vardır ya. Hah, burada Oseram kabilesine denk düşüyor o tanım tam olarak. Öyle tek bir yere bağlı yaşadıkları pek görülmez, daha çok "Şurada harabe varmış", "Burada demirciye ihtiyaç duyuluyormuş" diyerek diyar diyar gezerler. Maceralarınız boyunca dört bir yanda Oseram kabilesinden birilerine rastlamak mümkün o yüzden.

QUEN:
Horizon'da mevzular eski Amerika'ya denk gelen topraklarda geçiyor ama bu okyanusun karşısında ne var acaba? İşte Quen İmparatorluğu bu sorunun cevaplarından sadece bir tanesi. Belki başka oyunlarda dahasıyla da tanışırız, kim bilir?

UTARU:
Yasak Batı'da ilk defa karşımıza çıkan kabilelerden birisi Utaru. Kültürleri daha çok tarım ve şarkılar üzerine gelişmiş. Eski dünyadan kalma devasa çanakların üzerine kurulmuş Düzağıt (Plainsong) adında kasabalarında "Koro" adı verilen bir grup tarafından yönetiliyorlar. Bitkilerle ve yaşam döngüsüyle iç içe olduklarından bu yapıları geleneklerine de işlemiş durumda. Her Utaru'nun hayatı boyunca üzerinde taşıdığı tohum kesesi ölümleriyle birlikte toprağa gömülüyor ve bu sayede ölümde bile yaşam döngüsünün bir sonraki aşamasına geçtiklerine inanıyorlar.

BANUK:
Brr… Banuk deyince bile bir üşüme geldi bakın. Bu göçebe yaşayan toplum daha çok Kutsal Topraklar'ın kuzeyinde, karlı ve soğuk bölgelerde karşımıza çıkıyor. (Frozen Wilds ek paketinde haşır neşir olmuştuk kendileriyle bol bol) Korkusuz avcılar ve mistik şamanlarıyla meşhur Banuk'lar aynı zamanda karşılarına çıkan bütün zorluklara da aşılmayı bekleyen bir meydan okuma gözüyle bakıyorlar. Dark Souls oynarken "git gud" diyen birini görürseniz Banuk olduğundan emin olabilirsiniz yani.

TENAKTH:
Savaşçı ve dişli Tenakth'lar kendi içinde de bir sürü alt klana ayrılıyor ve Yasak Batı'daki maceralarımız sırasında birçoğuyla tanışıp kaynaşıyoruz. İlk başta Regalla'nın önderliğindeki asileri görünce "Ya arkadaş siz de ne barbarmışsınız?!" izlenimi verseler de tanıdıkça aslında göründüğünden derin bir yapıları olduğunu anlamaya başlıyorsunuz. Bir de Onluların Kanatları'ndan bahsetmeden duramıyorlar. Onun ne olduğunu da oynadıkça kendiniz görürsünüz artık.

KATILDİKEN
Seviye 45 | Savaşma | Ağır Siklet
Son derece korkutucu ve ölümcül bir çatışma makinesi. Plazma Tetikleyicileri yüklenince saldırılarını Plazmayla güçlendirir ve benzersiz yeteneklerini ortaya çıkarabilir.

KAZAN
KAPPA Kazan Hackleri
Açık

DAYANIKSIZ -
Buz Hasarı
Tazyik Hasarı

DAYANIKLI -
Yanma Hasarı
Şok Hasarı
Asit Hasarı
Plazma Hasarı

PLAZMA TOPRAKATAR



Plazma cephaneliğinin bir parçası olan bu yıkıcı silah, hedefine yer boyunca güdümlü atkılar fırlatır. Devre dışı bırakmak için düşür veya yok et.

Yağmalama



Özellikler
Sökülebilir
Parça, Parçalama hasarıyla düşürülebilir.
Saldırıyı Kaldırır
Düşürüldüğünde veya yok edildiğinde bir saldırıyı devre dışı bırakır.
Değerli Kaynaklar İçerir
Değerli kaynakları yağmalamak için parçaları düşür.
Öldürüldüğünde Yok Olur
Parça düşürülmezse yok edilir.

Geri
Türevi Değiştir (1/2) Yağmayı İncele



Ted Faro'ya dalıyoruz dediler, uçarak geldim...

Saat konseptine yabancı olan insanlığın "bilezik işte ya" deyip geçmesi çok özel.



diğerimiz düşmanları dövecek gibi paylaşımcı bir oynama tarzı için biçilmiş kaftan. Diğer erişilebilirlik seçenekleri arasında ok atarken görüntüyü yaklaştırıp zamanı yavaşlatan konsantrasyon özelliğinin süresinden ekran titreşimlerine pek çok ayar var. Oyunun zorluğunu yüksekte tutup, yine de hayatınızı kolaylaştıracak bazı özellikleri de açabilirsiniz. Şifalı otları otomatik kullanmak bunlardan bir tanesi. Bir diğeriyse robotların öldükleri zaman yok olan parçalarının yok olmayarak üzerlerinden toplanabilmesi. Her ne kadar makine parçalarını düşürüp toplamak oyunun dövüş sisteminin önemli bir parçası olsa da eğer düşen parçaları görmekte zorlanıyorsanız kullanmanızı tavsiye edeceğim bir özellik. Şahsen ben gözlükle görüşümde bir problem olmamasına rağmen çayır çimen içine düşen parçaları aramaktan helak oldum. Akşam olsun da parçalar karanlıkta parlasın diye beklediğim bile oldu -ki ilk oyunu oynadıysanız da bilirsiniz, o parçalar kıymetli. Kimi silah ve zırhlara geliştirme yapmakta kullanılıyor, kimisi düşmanı kendi silahıyla dövmekte. Hele ki bazı geliştirmeler için yüksek seviyeli makinelerden beşer onar kesmek gerekebiliyor ama o makineleri kesebildiğiniz seviyeye geldiğinizde de o geliştirmelerin ne kadar anlamlı olduğu biraz tartışılır.

"Bir Ravager'ın üzerindeki silahı düşürüp onu ve yanındaki diğer yaratıkları o silahlara öldürmekten daha keyifli ne olabilir derseniz, o Ravager'ı override edip başka bir dünya makine ve haydutun üzerine saldıktan sonra kenarda beklemek ve sonra etrafa saçılmış metal parçalarının arasında zafer dansı yapmak derim"

Zamanında *Horizon: Zero Dawn* için yazdığım bu satırların altına bugün bile imzamı atarım. Horizon'ı Horizon yapan

MİNİK BİR "İNDİRİM" TAVSİYESİ

Sony başta Horizon: Forbidden West'in PS4 sürümünden PS5 sürümüne yükseltmenin ücretsiz olacağını söylemişti; daha sonra ücretli olacağını söylediklerinde oyuncular kazan kaldırdı falan… Belki takip etmişsinizdir mevzuyu. Sonuç olarak Sony geri adım atarak gerçekten yükseltmeyi ücretsiz hâle getirdi. Ancak bu garip bir durumu ortaya çıkarttı: Oyunu dijital olarak alırken PS4 sürümünü 100TL daha ucuza alarak sonra ücretsiz şekilde PS5'e yükseltebiliyorsunuz. Oyun fiyatlarının ve yaşam şartlarının alıp başını yürüdüğü şu zamanda 100TL'nin cebinize kalması da az buz değil hani…



Nasıl bir ayıydı?
+İşte böyle büyük... Metal...

şeylerden biri de hâlâ benzeri pek de bulunmayan dövüş sistemi. Oynayış tarzınız, ihtiyacınız olan materyaller ve kullanacağınız taktikler dövüşün seyrini tamamen değştiriyor. Düşmanın üzerindeki her zayıf nokta aynı zamanda onun işleyişinin bir parçası. Bir Boraçene'nin lazer silahını kırıp uzak menzildeki etkinliğini epeyce azaltabilirsiniz ya da disk atarlarını söküp kendisine çılgın hasar vermekte kullanabilirsiniz. Zırhınızı güçlendirmek için kuyruğuna ihtiyacınız olduğundan, gizlenerek gidip önce kuyruğunu düşürmek de isteyebilirsiniz. Baktınız yerinde durmuyor elektrik oklarıyla şoka sokar, yerde yatıyorken gerekli kısımlara dalarsınız. Aman ha, parçaları sökmeden öldürürseniz ziyan olurlar. Sonra ara ki bulasın Boraçene kuyruğu. *(Elektrik hasarına dayanıklı düşmanlar için önce Tazyik / Purgewater hasarı verip sonra şoklamak taktiği de benden gelsin madem. -Can)*

Tabii Kazan'ları açıp makineleri hackleyecek kodları topladıktan sonra üssünüzde mızrağınıza gerekli geliştirmeleri yaparsanız o koca Boraçene'yi başka düşmanların üzerine salıp, alayını hallaç



pamuğu gibi atmasını keyifle izleyebilirsiniz. Oyun boyunca didişeceğimiz asi kamplarının enerji kalkanlı elit askerleriyle uğraşmamak için birebir. Üstelik artık sadece savaşmak için değil, binek olarak da 3 farklı türde makineyi hackleyebiliyoruz. Dev bir Boraçene'ye binmiş olarak ufukta belirip dosta güven düşmana korku salma hayalim kursağımda kalmış olsa da ateş tüküren bir Pençeadım üzerine koşturmak da hoşuma gitmedi değil. Eğer makineleri farklı mizaçlarda hackleme yeteneğini aldıysanız, bineceğiniz makineyi hacklerken agresif değil de savunmacı seçeneğini kullanmanızda fayda var. Agresif yapınca yok "Şuradaki Fırçasırt bana ters ters bakıyor!" yok "Gözünün üzerinde sensörü var!!!" diye yüz metre öteden gelene geçene bile dalıyor. Sırf bu psikopat binek yüzünden üzerimde hiç şifalı ot yokken asi kampını üzerime çekip bir araba dayak yemişliğim var.

BU OYUNDA DA TED FARO'NUN YENİ PİSLİKLERİNİ ÖĞRENİP KENDİSİNDEN TİKSİNMEYE DEVAM EDECEKSİNİZ YİNE...







"Bak Twitter'da Oseram mucitleri hakkında neler diyorlar..."

Bir de kavganın başında pat diye yattı, kaldım mı dımdızlak ve tek başıma…

Neyse ki izimi kaybettirip gizlendikten sonra çalılara saklanıp düşmanı tek tek avlamakta oldukça iyiyim. *Assassin's Creed* oynarken yaptığımdan daha fazla suikast yapmışlığım var şu oyunda. Üstelik yakın dövüş de ilk oyuna göre bir hayli gelişmiş. Genellikle makineleri uzaktan oklamak, insanları ise mızrağın tersiyle kombolamak iyi sonuçlar veriyor. Zira makineler özellikle yüksek zorluklarda yakın mesafede tek atıyor, insanlar ise okla kısa zamanda vurmak için çok hareketli ve ufak hedefler. Bir de yeni düşmanlarımızın bir türlü kırılmak bilmeyen kaliteli miğferler giyip kendilerini enerji kalkanlarıyla da koruduklarını hesaba katınca yakın mesafe saldırıları daha da önemli hale geliyor. Bu kombolara dair ilk dersinizi Zincirçiziği'ndeki Kapışma Çukuru'ndan alabilirsiniz. İlk başta sanki sizi serbest dövüştürecekmiş izlenimi veren bu yeni etkinlik aslında size yakın dövüş kombolarını öğretiyor. Doğru yapana kadar tekrar tekrar deniyorsunuz; sadece en son şampiyonla dövüşürken gerçek bir mücadele veriyorsunuz, o kadar.

İzin verirseniz oyun sizi gerçekten de güzel eğitiyor ve donatıyor, o yüzden koştura koştura düşman üstüne varmayın. Bir bakın geldiğiniz şehirde neler var. Kim yan görev veriyor, handa ne yemek çıkıyor, son dedikodular neler, yeni mini oyunumuz Çarpışma için tepikleyecek rakip var mı? Nasıl olsa önceki oyundan biliyorum deyip de hangi ok nasıl hasar veriyormuş incelemeyi es geçmeyin, yoksa ortada düşman yokken pat diye ölüverip "Aaa, plazma hasarı sonradan vuruyormuş!" diye kalakalırsınız. Her şeyi kurcalayın, her taşın altından siz çıkın. Nora'lara rağmen Aloy olmak bunu gerektirir.

Mesela Kapışma Çukuru'ndan farklı olarak, bir de makinelere karşı dövüşebileceğimiz bir Arena ve geçmiş oyundan da aşina olduğumuz Av Sahaları da var. Bu ikisinde makineleri belli bir süre içinde istenen şekilde pataklıyor ve karşılığında aldığımız madalyonları da Arena kapısındaki tüccardan efsanevi zırh ve silahları satın almakta kullanıyoruz. Aman satın alacak madalyonu biriktirene kadar o silahların hasar miktarına bakmayın, moraliniz bozulur. Ben o ana kadar kullandığım silahları direkt Tenakth çocuklarına bağışladım ki kumda oynasınlar.

Tabii her şey para ve efsanevi silah değil, açtığınız yetenekler de oynayış tarzınızı şekillendiriyor. (Züğürt tesellisi; 80 küsur madalyonu biriktirmek kolay değil tamam mı ühüh) İlk oyundaki sınırlı yetenek ağacının yerini 6 parçalı bir sistem almış. Eğer tüm yan görevleri ve etkinlikleri yaparak gidiyorsanız zaten 6 yetenek ağacındaki her şeyi toparlayacak kadar puan kazanıyorsunuz ama o kadar tamamlayıcı bir tarzınız yoksa bile her ağaçtan işinize yarayacak bir şeyler bulabiliyorsunuz. Hiçbiri gereksiz ve diğerlerine göre zayıf değil. Ben ilk





başta yakın dövüş hasarını arttıran ve yapabileceğim kombolara yenilerini ekleyen Savaşçı ağacıyla Sessiz Saldırılarımı güçlendirip daha fazla düşmanı görünmeden tek hamlede öldürebilmemi sağlayan Casus ağacına ağırlık verdim. Başta pek pas vermediğim Makinelerin Efendisi ağacıysa hepsine hükmedecek tek maki... yok, makineleri hackleme, binekli saldırılar ve zayıf noktalara hasar verme gibi şeylere fayda sağlıyor. Bu ağacı binekli saldırılarda pek gözüm olmadığı için ilk başta es geçtiğime çok pişman oldum çünkü makine parçalarını tek vuruşta düşürebilmemizi sağlayan Parçalama hasarını arttıran özellikler de oradaymış. Ha, bu arada aklımdayken siz siz olun Kurtulan ağacından, topladığınız bitkileri iki katına çıkaran yeteneği ilk fırsatta alın. *(Orijinali Survivor işte ama bunun çevirisi biraz… garip olmuş sanki -Can)* Zorlu dövüşlerde düşmandan yuvarlana yuvarlana kaçarken yolun üzerinden bir yerine iki tane şifalı bitki toplamak hayat kurtarıcı oluyor. Ayrıca ilk oyunun sonlarına doğru alabildiğiniz nefis enerji zırhının yeteneğe dönüştürülmüş bir hali de bu yetenek ağacına ait bir Cesaret Patlaması haline gelmiş.

Yetenek ağacına eklenmiş bir diğer yenilik de Cesaret Patlaması adında bir nevi ulti yeteneği. Siz normal dövüşünüz sırasında elemental hasarlar, parça düşürme ve kombo saldırıları gibi şeylerden topladığınız puanlarla Cesaret barını doldurunca bunu gösterişli bir yeteneğinizi ortaya çıkarmakta kullanabiliyorsunuz. Düşmana zincirleme hasar vereninden tutun da patladığında şok dalgası yaratanına, Aloy'a enerji kalkanı vereninden yakın dövüş hasarını 3 katına çıkaranına kadar pek çok değişik versiyonu var ancak aynı anda yalnızca bir tanesi aktif olabiliyor.

İPEK'İN FİKRİ (VE PS4 PRO DENEYİMİ)

Bir oyunu yıllarca, heyecanla bekledikten sonra hayal kırıklığı yaşamanın ne kadar sinir bozucu olduğunu biliyoruz di mi? (Hello Cyberpunk 2077!) *Horizon: Zero Dawn*'u çok severek oynadıktan sonra devamının geleceğinden emindim ve *Forbidden West*'in ilk duyurulduğu videoda Aloy'u görür görmez attığım çığlığı hâlâ hatırlarım; benim için epik bir andı. Gelgelelim, çok sevdiğim oyunun devam oyununu da yine bu kadar sevebilecek miydim? Aloy aynı tatlılıkta olacak mıydı, oyunun dünyası bu kadar güzel gözükecek miydi, keşfetmek keyif verecek miydi, hikâye yine merak uyandıracak mıydı, savaşlar çeşitli ve doyurucu olacak mıydı? Kafamda bir dolu soruyla ve olası hayal kırıklığının korkusuyla bekledim Yasak Batı'yı. Fikirlerine güvendiğim yayıncılar oyunu öve öve bitiremeyince rahatladım; sonra kendim de deneyimleyince derin bir oh çektim: *Forbidden West*'i ilk oyundan da çok seveceğimi anladım. Zira ilk oyunun sağlam temelini alıp, kat kat üstüne çıkmışlar.

Görsellik iyice tavan yapmış, her yer tablo gibi gözüküyor. Diyaloglar sırasında kütük gibi duran karakterler yerine mimiklerle, beden diliyle kendini ifade eden karakterler gelmiş ve animasyonlar muazzam, açık dünyada gezinmek yeni ekipmanlarımız sayesinde çok daha keyifli ve akıcı hale gelmiş, ortam çeşitliliği artmış, yeni eklenen silahlar ile savaşlar ilk oyundakinden daha da doyurucu olmuş. Hikâyedeyse en son bir "Nasıl yani?!" nidası çektim -ki merakım da kat kat arttı. Daha oyunun %16'sını bitirmiş olduğum için hikâye konusunda anca bu kadar yorum yapabiliyorum şimdilik ama gidişat gayet iyi ve merak içindeyim; bunu söyleyebilirim en azından.

Oyunda *Legend of Zelda: Breath of the Wild* ve *The Witcher 3* esintileri de hissettim -ki bu iki oyunun en güzel yanları oyunun kendi dünyasında sırıtmayacak şekilde harmanlanmış. Zelda'nın muhteşem açık dünyası, glider'ı ve bulmacalarından, The Witcher 3'ün de her biri birbirinden farklı hissettiren yan görevlerinden ilham alınmış gibi geldi bana; çok da güzel geldi.

Bir diğer önemli noktaya geleyim, ben oyunu PS4 Pro'da oynuyorum. Malum ülkede PS5'i olanlar azınlıkta, "Oyun PS4'te kötü gözükür ya da performansı düşük olur mu" gibi korkularım vardı başta ama aynı çekinceleri yaşıyorsanız içiniz rahat olsun. Görsellik ve performans, artık yaşını almış bir cihaz için çok ama çok iyi; oyun gayet yağ gibi akıyor. PS5'te oynayanları izlediğimde gözle görülür en büyük fark yükleme süreleri oldu tabii ki. Ayrıca Haptic Feedback, 3D sesler ve 60 fps akıcılığı oyunu iyice arşa çıkarıyordur eminim ama inanın PS4'te de rahat ve tatmin edici bir oynanış sunuyor oyun. Daha *Elden Ring* elinde devasa bir balta ve kaç kez öleceğimin hesabıyla pis pis sırıtarak kapıda bekliyor ama açıkçası benim için yılın oyunu (biraz erken de olsa) belli oldu gibi :)





Amerika sahillerinde tatile gelmişimdir...





Üste kendi biramızı üretmek hangi dahinin aklına geldi? (Kesin Erend'dir)

Şimdi içinizden diyorsunuz ki sayfalardır anlatıyorsun, ağzından bal damlıyor, hiç mi kötü bir yanı yok bu oyunun? En kötü yanı tabii ki bitmesi. Bakın daha DualSense kullanımı ne kadar başarılı, yayı gererken tetik tuşlarının da kastırması ok atma hissini nasıl perçinliyor diye anlatma fırsatı bile bulamadım. Zaten hikâyeyi layığıyla hiç övemedim çünkü spoiler olmasın diye yüz metre ötesinden dolanıyorum her şeyin. Tenakth kültürü olsun, Quen'ler olsun, üsteki yoldaşlarımızla olan duygusal bağımız ve çekişmelerimiz olsun... İlk oyunun üzerine çıktığına en çok sevindiğim kısım o nefis dünyası ve hikâyesinin çapını başarıyla büyütmesi oldu zaten.

Kusurlara dönecek olursak kısa zaman içinde çözüleceğini tahmin ettiğim ufak tefek hatalar ve standart binek olan Hücumcu'ların sürüşünün biraz tutuk olması var. Önceki oyunda daha güzel atlayıp zıplıyordu, şimdi o özellikleri diğer bineklere bölüştürdüklerinden midir nedir, bir olmamışlık var. Zaten her yere ya hızlı seyahat ile gideceğiniz ya da enerji kalkanı ile süzüleceğiniz için pek de batmıyor doğrusu. O kadar kusur Nora kızında da olur deyip geçiyorsunuz. Özellikle ileri seviyelerde ve yüksek zorlukta bazı düşmanların Aloy'u sürekli yere düşürüp yerde tekmelemeleri de bazen can sıkabiliyor. Ama bunu başta bir eksi olarak düşünsem de aslında sizi daha geniş düşünmeye, tuzak kurmaya ve hazırlık yapmaya da itiyor; kendinizi daha "avcı" gibi hissediyorsunuz öyle olunca da.

Bitmesi demişken, *Forbidden West* defteri kapansa da bu dünyadaki hikâyeler belli ki devam edecek, zira oyunun sonunda üçüncü oyunun geleceğini ışıklı dev harflerle yazmış kadar oldular. Hiç detayına girmeyeceğim ancak yakın zamanda bir büyük ek paket, sonrasında da (artık ne kadar sonrası olur bilemem ama) seriye epik bir final yapacak üçüncü oyunun gelmesini heyecanla bekliyorum.

TÜR: Açık Dünya / Aksiyon-RYO | **YAPIM:** Guerilla Games | **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 599TL (PS4), 699TL (PS5) | **YAŞ SINIRI:** 16+

+

- Açık dünyası tam kararında
- Görsellik nefes kesiyor
- Hikâye anlatımı daha derli toplu
- Düşmanların zayıf noktalarını bu kadar iyi kullanan oyun örneği çok az
- DualSense kullanımı çok iyi
- PS4 ve Pro performansı sihir gibi!

−

- Biraz yavaş başlıyor
- Standart binekleri kontrol etmekte sıkıntı var
- Yüksek zorluklarda yere düşürmenin suyunu çıkaran makineler
- Farklı zırh tipleri önceki oyuna nazaran etkisini yitirmiş

9.5



Son Karar

Gayet nefis bir oyun olan Horizon: Zero Dawn'ı her açıdan geride bırakmış, yılın oyunu olmaya aday bir şaheser. Keşke bitmese ya da devamı bir an önce gelse.

HORIZON ZAMAN ÇİZELGESİ

2033 Ted Faro, Faro Automated Solutions'ı (FAS) kurdu. FAS, ilk yıllarında kişisel asistan robotlar, korumalar gibi alanlarda müthiş başarılı olarak insanlığın hayatını kolaylaştırdı. Tabii bu sırada insanlık Ted Faro'nun nasıl bir aşşşşşağılık insan müsveddesi olduğundan bihaberdi… (Evet, birden fazla ve ağız dolusu Ş'yle)

2040 Elisabet Sobeck, Robotik ve Yapay Zekâ Tasarımı'ndan Ph.D'sini alıp Yardımcı Bilim insanı statüsüyle Faro Automated Solutions'a katıldı. Bu sırada FAS da çevreci bir pazarlama stratejisi tutturarak çevre-dostu robotlarla ekosistemin temizlenmesine yardımcı olduklarını ön plana çıkartmaya başladı.

2042 Elisabet Sobeck, sadece iki yıl içerisinde, daha sadece 22 yaşındayken FAS'ın Baş Bilim insanı haline geldi. Çevresel detoks ve temizlik adına oynadığı rol sayesinde FAS bu konuda bir dünya öncüsü haline geldi. Faro "İyileşme dönemi" olarak anılan bu dönemi kendine mal etmek için elinden geleni yaptı.

2044 Elisabet Sobeck, FAS'ın askerî alandaki yatırımları sebebiyle Ted Faro'yla arasının da açılmasıyla Faro Automated Solutions'tan istifa etti ve "Miriam Technologies"i kurdu.

2045 Birleşik Devletler Hava Gücü %60 ila 70 arasında otomatize olduklarını açıkladı.

2048 Faro Automated Solutions, askerî alandaki otomatizasyonu takiben askerî teknoloji kolunu açtı.

2049 İklim-müdahalesi'nden sorumlu yapay zekâ VAST SILVER'ın kontrolden çıkması üzerine apar topar "Turing Kanunu" çıkartıldı. Bu kanuna göre yapay zekâların sınırları limitlenecek ve düzenlenecekti.

2050 Birleşik Krallık'ı örnek alan Birleşmiş Devletler de bütün askerî gücünü otomatize hale getirdi.

2052 Birleşmiş Krallık Kraliyet Hava Gücü bütün insan askerlerini hizmetten çıkartarak insansız robotları devreye soktu. Ertesi yıl içerisinde bütün Birleşmiş Krallık askerî gücü otomatize hale geldi.

2053 Dr. Sobeck, yaşamı pozitif olarak desteklemeye odaklanan ve dünyanın en büyük "yeşil robot" sağlayıcısı haline gelen Miriam Techonologies aracılığıyla fizik alanında Nobel ödülü kazandı. Bu sırada Faro Automated Solutions, askerî marketi domine etmekteydi.

2055

2057 2040'ların başında Amerika, Çin, Hindistan, Japonya ve Batı Avrupa İttifakı tarafından artmakta olan iklim krizine karşı bir önlem olarak yapımına başlanmış Dünya'nın ilk uzay koloni gemisi The Odyssey'in yapımı finansal çatışmalar sebebiyle durduruldu ve şu ana kadar inşa edilmiş kısmı yörüngede kendi haline terk edildi.



AST İŞLEVLERİN GÖREVLERİ

AETHER: Dünya'nın atmosferini arındırıp temizlemek.

APOLLO: İnsanlığın tarihi ve kültürel mirasını korumak. Yeni jenerasyona insanlığa dair bilmeleri gereken bilgileri vermek.

ARTEMIS: Dünya'daki hayvanların yeniden doğumunu sağlamak ve bakımını yapmak.

DEMETER: Dünya'nın tekrar canlanmasında ihtiyaç duyulacak bitkiler, tohum bankaları ve genetik materyalleri korumak.

ELEUTHIA: Yeni nesil insanlığın embriyolarını klonlama yöntemiyle özel Beşik tesislerinde yer alan yapay rahimlerde büyütmek ve doğaya salmak.

HADES: Yaşanamayacak hâle gelen ve ters giden terraform çabalarını sıfırlamak için biyosferleri temizleyerek süreci başa almak.

HEPHAESTUS: Kazanlarda terraform işlevini üstlenecek, diğer işlevlerin ihtiyaç duyacağı robotları yaratmak.

MINERVA: Faro Salgını'nı durdurmak için gereken kodları kırmak için brute-force yapmak ve bu kodların yayılmasını sağlamak.

POSEIDON: Dünya'nın sularını arındırıp temizlemek.

060

2061

Far Zenith adındaki dünyanın en zenginlerini de bünyesinde barındıran gizli bir organizasyon The Odyssey projesini satın aldı.

2064

Ted Faro'nun "dahiyane" askerî projesi Chariot sürüleri programlarındaki bir "hata" yüzünden Faro'dan aldıkları emirlere uymamaya başladı. Acil durumlarda yakıt olarak biyokütle tüketen, drone gibi otomatize askerî ekipmanları hackleyebilen ve kendi kendine çoğalabilen bu makineler aslında benlik kazanmıştı. Seri halde çoğalmaya devam eden robotlar, gereken enerjiyi sağlayabilmek için yakıt olarak biyokütle tüketimini birincil yöntem haline getirdiler. Çaresiz kalan Faro, bu durumu çözmek için Elizabeth Sobeck'i çağırıp onun uzmanlığına danıştı. Dr. Sobeck, Faro'nun askerî alanda daha cazip olmak adına "asla hacklenemez" olarak pazarladığı Chariot'ların bu yüzden şu anda durdurulamaz olacağını, geri dönülebilecek noktayı çoktan geçtiklerini ve çok kısa bir süre içerisinde Chariot sürüsünün Dünya'daki bütün biyokütleyi tüketeceğini öngördü. İnsanlık da buna dahildi.

Yok oluşun kaçınılmaz olduğunu anlayan Dr. Sobeck, yaşamın devamı için tek çarenin insanlık yok olduktan sonra bile yaşamın tekrar filizlenebileceği bir plan yapmak olduğuna kanaat getirdi ve böyle "Zero Dawn" projesi doğdu. Zero Dawn, insanlığın yarattığı en gelişmiş yapay zekâ olan GAIA tarafından yönetilen bir terraform projesiydi. Birbiriyle uyum içerisinde çalışacak dokuz ast işleve sahipti ve asıl amacı biyokütlesi Faro Salgını tarafından tamamen tüketilmiş Dünya'yı tekrar yaşanabilir bir hale getirmekti. GAIA, Dünya'yı tekrar yaşanabilir hale getirecek robotları üretmek için kendi kendine "Cauldron" (Kazan) adında yer altı sığınakları üretti. Şu anki insanlık kaderini çizmiş olsa da gelecek nesiller için bir şans hâlâ vardı…
Ancak bu şansın yaratılması için vakte ihtiyaç vardı. Bu yüzden de insanlığın kendilerini feda etmesi gerekiyordu. Zaman kazanmak için Müşterek Görev Kuvveti, milyonlarca asker ve sivili cepheye çağırdı. "Enduring Victory" (Ebedî Zafer) olarak pazarlanan bu harekât aslında koca bir yalandan ibaretti. İnsanlara makinelere karşı "kazanabilecekleri" yalanı söylendi ancak tek yapabildikleri Zero Dawn projesinin tamamlanması için vakit kazanmaktı.

2065

Far Zenith sözcüsü Osvald Dalgaard, The Odyssey'in tamamlandığını ve Dünya'yı terk etmek için hazır olduğunu açıkladı. Dünya'nın seçkin elitlerinden bir grup Güneş Sistemi'ni terk etmek için yola çıktı ancak daha sonra geminin bir patlama sonucunda yok olduğu haberi geldi. Dünya'nın atmosferindeki oksijenin çöküşü gerçekleşti. Hâlâ hayatta kalan ve savaşmaya devam eden insanlar ve siviller dış dünyada nefes alabilmek için bile özel ekipmanlara ihtiyaç duymaya başladı.

2066

Faro Salgını Dünya'daki yaşamın son kırıntılarını da tüketmeye devam etti. Zero Dawn projesinde görevli olanlar ömürlerinin kalanını geçirecekleri Elysium sığınağına taşındı; Dr. Sobeck ve diğer proje liderleriyse Zero Dawn projesini tamama erdirmek için GAIA Bir tesisine kapandılar. Ancak tesisi kilitleyecek mekanizmalardan biri hata verince Dr. Sobeck, sürünün tesisi fark etmesine engel olmak ve diğerlerine şans tanımak için kendini feda ederek tesisi dışarıdan kilitledi. Son anlarında çocukluğunu geçirdiği evine dönerek son nefesini verse de insanlığa tekrar filizlenmesi için koca bir umut tohumu bırakmış oldu.
Ted Faro, yine Ted Faro'luğunu yaparak gelecek nesillere ışık tutması için bırakılan APOLLO veritabanının kendi hatalarını gün yüzüne çıkartmasını istemediği için APOLLO'yu sildi ve GAIA Bir personelini öldürdü.

2100

2116

GAIA'nın Chariot sürülerini kapatmak için kodu nihayet kırdığı tahmin edilen tarih. MINERVA aracılığıyla kodu yayarak sürülere bir son verdi.

2154

HADES aktif hale geçti ve biyosferi sıfırladı.

2161

HADES tekrar aktif hale geçti ve biyosferi ikinci kere sıfırladı.

2326

ELEUTHIA, Beşik E9 sakinlerini yiyecek yetmezliği yüzünden ölüme terk etti ve kendi kendini kilitledi.

2381

Orijinal tahminlere göre yeniden doğan insanlar tekrar Dünya'ya yayılmaya başladı.

3000

3020

Gizemli bir sinyal GAIA'nın ast işlevlerinin benlik geliştirmesine sebep oldu. HADES terraform çabalarının kontrolünü ele geçirmeye çalıştı ve GAIA, GAIA Bir'in reaktörünü patlatarak HADES'i engelledi. GAIA kendi sistem çekirdeğini tekrar inşa edebilmesi için daha önce kullanılmamış bir Zero Dawn protokolünü uygulayarak ELEUTHIA'ya Beşik E9'da #LK1A1-4510 no'lu genetik kopyanın doğumu için emir yolladı. Bu sayede Elizabeth Sobeck'in genetik koduna ve Alfa izinlerine sahip bir klon üretilecekti.
GAIA'nın kontrolü altındaki makineler onun yokluğunda kontrolden çıkarak vahşileşmeye ve çevreye saldırmaya başladılar.

3021

Elizabeth Sobeck'in genetik kopyası, #LK1A1-4510, yani Aloy dünyaya geldi. Nora kabilesi Aloy'u bulup sahiplense de daha sonra başka bir sürgün olan Rost ile birlikte kabileden sürgün etti.

3027

Aloy bir yer altı mağarasına düşerek Fokus'u buldu. Rost'un itirazlarına rağmen Fokus'u kullanarak yok olmuş dünyaya dair kadim gizemleri ortaya çıkartmaya başladı.

3040

Horizon: Zero Dawn'da anlatılan asıl olaylar başladı.



WANDERER

Tuhaf zamanlar...

İHSAN ASMAN

Point 'n Click macera oyunları 90'larda neden popülerdi de artık değil sorusu sorulduğunda, sorunun ilk bölümü makul bir şekilde dönemin teknolojik yetersizlikleriyle açıklanırken, sonraki kısım gene teknolojiyle ancak bu sefer yaşanan sıçramalarla cevaplanır. Bu tarz bir girişi, hem Wanderer'da o maceraları anımsatan mekaniklerin bolluğundan hem de 90'lara benzer şekilde VR teknolojisiyle ilgili ciddi birtakım limitlerimiz olduğundan yaptım. Oyunu bayağı beğenmiş olsam da içinde bulunduğum süre boyunca bunları düşünmeden edemedim.

Bu demin bahsettiğim hususlara birazdan döneceğim ancak önce oyunun hikâyesiyle bir başlayalım.

İçinde bulunduğumuz dünyaya acayip şeyler olmuş; hiçbir şey olması gerektiği gibi değil. 2061 yılında Boston şehrindeyiz ama ortalığı sel götürmüş, sokaklarda Venedik misali teknelerle gezinebiliyoruz. Bir nevi ilk görevimiz gibi düşünebileceğimiz kısa ama tehlikelerle dolu bir yolculuktan sonra dedemizin apartman dairesine ulaşıyoruz ve hakikaten dünyaya olmaması gereken şeyler olmuş olduğuna emin oluyoruz. Ama her şeyden öte saat formunda, epey işlevsel bir yapay zekâ olan Samuel ile tanışıyoruz. Bundan sonrasında bizim hem yol arkadaşımız hem ipucu vericimiz hem de bir envanter gibi kullanabildiğimiz, dededen miras dostumuzla hem geçmişte hem de gelecekte epey ilginç yerleri turlayacağımız, hani birazcık *Dr. Who* bölümü tadında ilginç bir maceraya atılıyoruz.

Zamanla o da olur

Öncelikle çiçeği burnunda bir VR oyuncusu ve motion sickness denen durumdan kolaylıkla etkilenebilen biri olarak oyundaki hareket opsiyonları menüde ilk baktığım şey oldu ve tabii ki hareket için teleport, dönüşlerdeyse snap denen şekli seçtim. Teleport işi biraz daha eski Point 'n Click kafasıyla birleşince keyifli bir hal alıyor ama ister istemez oyunun içine dalma haline de ket vuruyor. Benim şu ana kadar VR ile ilgili limit diye gördüğüm en önemli noksan da bu aslında. Omnidirectional treadmill gibi çözümlere paranız yetiyorsa başka tabii.

Oyunda farklı zaman ve mekânlarda gezinirken genelde belli objeleri bir şeylerle etkileştirerek bulmacalar çözüyoruz. Ana mekânımız/üssümüz hep dedemizin apartman dairesi olarak kalıyor. Bu farklı mekân ve zamanlara da oyunda ilerledikçe bulduğumuz bazı antikite objelerini Samuel ile etkileştirerek gidiyoruz. Önceki zaman yahut mekândaki bir objeyi yeni bir yerde ve zamanda kullanabilmek oyunun bulmacalarını Escape Room benzeri olarak tanımlayabilmesini sağlayan en önemli etken. Henüz bir kaçış oyunu deneyimlemediğim için ne kadar benzerler bilemeyeceğim ama bilhassa Point 'n Click'lere göre biraz dezavantajlı olmuş bu konsept.

Mesela genelde Point 'n Click'lerde envanterimiz geniş olur, ne bulursak toplarız ve bu sayede bazen bulmacaları çok düşünerek değil de rastgele farklı objeleri birbirleriyle birleştirerek çözümü tesadüfen bulduğumuz olur. Halbuki Wanderer'da, çok alakasız gördüğünüz bir objeyi iki üç saat önce bulunduğunuz başka bir yerde bırakmış olabiliyor

Rüzgâr nereden eserse...

Yazıda karşılaştığımız tarihi figürlerden bahsetmiştim. Oyunun İkinci Dünya Savaşıyla ilgili kısmında başlangıçta Nazi olan ancak sonrasında Amerika'ya sığınan Wernher von Braun ile de takıldığımız bazı yerler var. Hatta bir yerde kendisinin araştırmasını yok etmemiz gerekiyor. Bu esnada bu arkadaş mütemadiyen "Ulan bizim planlar kasap Stalin'in eline geçerse yandık, bittik" falan diye ağlıyor. E tamam da bunun öncesinde Adolf Hitler hesabına çalışan bir adamdan bahsediyoruz ve kendisinin bu şekilde resmedilmesi beni biraz rahatsız etti. Adam rüzgâr ne yönden estiyse bir anlamda oraya yanlamış işte, kendisini insan hayatına çok duyarlıymış gibi resmetmenin alemi ne? Aynı şekilde Tesla da yer yer çok karikatürize geldi bana, ondan da ayrı rahatsız oldum.







Boston'dan selamlar!

ve öyle bir şeyin varlığını bile unutmuş olabiliyorsunuz. Üstelik oyunu şarjı en fazla iki saat giden Quest 2 ile aralıklı şekilde oynadığım için bu unutma hali beni daha da bir vurdu. Bir de envanter en fazla altı objeyi taşımamıza izin veriyor ve başta bu sayı sadece tek objeyle kısıtlı. Envanteri genişletmek için kristallerle Samuel'i geliştirmeniz gerekiyor.

İşin daha da beter yanı bazen objeler kendiliğinden kayboluyor. Böyle anlarda direkt kaybolmuştur da diyemiyor tabii insan. Acaba ben mi unuttum bir yerde diye bütün o farklı yerlere tekrar gidip sağda solda saçma bir objeyi ararken bulabiliyorsunuz kendinizi. Ama sonunda hiçbir yerden çıkmayınca objenin ortadan kaybolduğuna kesin olarak karar veriyorsunuz. Bir seferinde bu yüzden bir bölüme tekrar başlamak zorunda kaldım mesela ve hoş olmadı. Halbuki bazı objeler keşke tekrar apartmanda ortaya çıksaymış. Hani oyun boyunca bunun birkaç istisnasını da gördüğüm için, keşke bunu tüm objelere genişletselermiş demekten kendimi alamadım.

Tesla'nın izinde

Bulmacalar güzel ama. Bazı istisnalar dışında genelde eser miktarda akıl yürütmeyle çözülebiliyorlar, dolayısıyla iyi tasarlandıklarını söyleyebilirim. Zaten çok tıkanılan noktada oyuncu Samuel'den de yardım isteyebiliyor, o da diyor "Gel şu seneye geri dönüp oradaki X objesini alalım, burada işe yarayabilir" falan diye. Gene etrafta bulmacaya dair sizi çözüme yaklaştıracak illaki birtakım ipuçları bulunuyor. Etraftaki ipuçlarını inceleme ve akıl yürütme sonrasında gelen evreka anları tatmin edici. Yine bulmaca çeşitliliği gayet iyi olmuş diyebilirim. Birbirini fazla tekrar etmeyen, yaratıcı ve oyunun hikâyesine başarıyla yedirilmiş onlarca bulmaca var.

Oyunun bir başka kuvvetli yanı da oyuncuyu pek çok farklı mekân ve zaman dilimine götürüyor oluşu. Daha da güzeli bunların alelade şeyler olmaması, çoğunlukla 20. yüzyıldaki önemli tarihi anları tekrar yaşıyoruz. Ne bileyim, yeri geliyor Woodstock'ta uyuşturucu etkisi altında konser veriyor, yeri geliyor Ay'a ilk ayak basan astronotların kasklarından güzel mavi gezegenimiz Dünya'ya bakıyorsunuz. Hatta 20. yy. dedim dedim ama aslında Maya Uygarlığı ve Avrupalıların Amerika'yı fethinden de kupleler var. Daha da güzeli (ve şaşırtıcı olmayan bir şekilde) Nikola Tesla gibi birtakım tarihi figürlerle de takılabiliyoruz (bununla ilgili bir şerhim var yalnız, bkz. kutu). Tüm bunlar güzel grafiklerle birleşince ortam daha da şenleniyor elbette. Bu arada Samuel'in seslendirmesi de hiç fena değil.

Tabii bu kadar farklılığın içinde oynanışın sadece bulmaca çözmekten ibaret olmaması da normal: Oyunun farklı bölümlerinde kimi aksiyon kısımlarına dalıyoruz; yeri geliyor silah kullanıyor, yeri geliyor bomba falan imha ediyoruz, hatta konserde davul bile çalıyoruz! Bu kısımlar genel olarak fena kotarılmış olmasalar da, özellikle kontrolcüyle bir şeyleri tutmaya çalıştığınızda elinize istemediğiniz objelerin gelmesi, bu sekanslara yapay bir zorluk eklemiş maalesef. Aynı şekilde bu anlarda hızlıca başka bir yere gitmeye çalışırken, teleportun sapıtıp duvarların içine sıkışıyor olabilmeniz de ayrı bir can sıkıcı detay. Bu teknik aksaklıklar ileride düzeltilir mi bilmem (22 Şubat'ta gelen kallavi yamayla bir nebze düzeldi gerçi) ama benim oyun keyfimi yer yer epey bir baltaladılar. Benzer şekilde bazı başarımların da kilidinin açılmadığını belirteyim.

Özetle ağırlıklı olarak 20.yy., Batı tarihi, zaman yolculuğu teması, 90'lı yılların unutulmaz maceraları ve kaçış oyunları gibi şeyler söylediğimde kaşlarınız ilgiyle kalkıyorsa, bu oyunu radarınıza alın. 12-13 saatlik bir oynanış sunması da cabası. VR'da bu tip oyunlar genelde daha kısa soluklu oluyor. Evet birtakım teknik sorunları var, immersion yetersiz kalabiliyor, bazı bulmacalar dar envanter, bol obje ve çok mekân/zaman üçlemesinde insanı fıtık edebiliyor ama günün sonunda keyifli bir tecrübe olduğu da aşikâr.

TÜR: Macera-bulmaca | **YAPIM:** M-Theory, Oddboy | **DAĞITIM:** M-Theory, Oddboy | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam)



- Akıllıca tasarlanmış bulmacalar
- Doyurucu zaman ve mekân çeşitliliği
- Merak uyandıran hikâye



- Rahatsız eden teknik aksaklıklar
- Tarihi kimi figürlerin abartılı/yersiz sunumları
- Envanterin kısıtlı olması, bazı bulmacalara yapay bir zorluk katmış

7



Son Karar

VR'ınız varsa ve ritim oyunlarından sıkıldıysanız yapıştırın; ama bir Half Life Alyx olmadığını da bilin.



YAZAN: ÖMER AKDAĞ

Büyükse büyük, stratejiyse strateji

TOTAL WAR WARHAMMER III

Eveeet... *çıtır çatur* (parmaklar kütletilir)

Evet evet eveeet... *katırt kütürt* (boyun kütletilir)

Hıııeevvttttttthh... *hnnngggh* (gerinilir)

Hoh! Nihayet be! Şu oyunu elime geçireceğim, suyunu çıkaracağım, incelemesini yazacağım günlerin gelmesini ne kadar zamandır ne biçim beklediğimi tahmin bile edemezsiniz.

Ben bir *Total War: Warhammer 2* bağımlısıyım. Bunu öylesine söylemiyorum. Yastığa kafamı koyunca o an oynadığım oyunu düşünüp saatlerce uyuyamadığım, tuvalete gidince "Yahu bu işlem neden daha hızlı olmuyor?" diye canımın sıkıldığı, bazen sandalyeden kalkınca bacaklarımın titrediği ve "Bacaklarım niye titriyor?" diye düşününce bütün gün bir şey yemeyi unuttuğumu fark ettiğim bir dönemden geçtim, bu süreçte hayattaki diğer sorumluluklarımı yerine getirmeyi bir şekilde başardığım için kendimle gurur duyuyorum. Bu derece bir bağımlılığın sağlıklı olmadığını söyleyebilirsiniz, haklı da olabilirsiniz ama UMURUMDA DEĞİL, DUYMAK İSTEMİYORUM, OYUNCULUK HAYATIMIN EN GÜZEL ZAMANLARINDAN BİRİNİ GEÇİRDİM, PİŞMAN DEĞİLİM!

Peki WH3? Henüz o kadar bağımlısı olamadım. Oyun iyi çıktı, hem çok fazla yenilikle hem de hem de iyileştirmeyle geldi ama WH2 kadar sarmasını engelleyen bazı şeyler var. Ama şunu da en baştan söylemeliyim ki WH2 de mükemmel çıkmamıştı, yıllarca desteklendikten sonra bu hale geldi. WH3'ün çok geçmeden WH2'yi sollayıp daha da mükemmel hale geleceğine şüphem yok. Ama çok ilerlemeden biraz gaz ve toz bulutu konularından başlayayım müsaadenizle.

Uyumuş da büyümüş

Total War bir strateji oyunu serisi (sürpriz). Ana haritada sıra tabanlı oynar, birimler basar, binalar diker, topraklarınızı genişletirsiniz. Savaş alanında ise ordularınızı, birimlerinizi bire bir görür, gerçek zamanlı bir şekilde savaşırsınız. Yapımcı Creative Assembly 2000'den beri tarihi oyunlardan gittikten sonra 2016'da *Total War: Warhammer*'ı çıkardı ve bence inanılmaz bir iş yaptı. Şu an *Total War: Warhammer*'ların geldiği noktaya baktığınızda ilk WH çok sığ geliyor ama gerçekçi bir savaş alanında cücesinden devine, grifininden ejderhasına mekanikleri komple değiştirmeyi gereken birimler yönetiyor oluşumuz, bir de bunun üstüne büyülerin eklenmiş olması… Böyle bir projeye girişmeye nasıl cesaret ettiler ve altından nasıl kalktılar hâlâ aklım ermiyor (Araya not olarak gireyim: *Total War: Warhammer*'ları oynamak için Warhammer evreniyle alakalı olmanız gerekmiyor, benim de alakam yoktu oyunlara girdiğimde).

Ama savaş alanına getirdiği bu çılgınlık değil sadece WH'lerin olayı, daha da büyük bir şeyi başardı bu seri. WH2'nin son ulaştığı halinde 15 fraksiyon vardı, WH3'le 8 tane daha eklendi ve bu tamı tamına 23 fraksiyonun hepsinin de



Kaos diyarları hakkında istediğinizi söyleyin ama görsel olarak harika olduklarını kabul etmeniz gerek.





oynanışı birbirinden gerçekten çok farklı, ki seçtiğiniz lidere göre komple değişebilen fraksiyon içi oynanışlara girmiyorum bile. Yüce Elfler diğer fraksiyonları diplomatik olarak manipüle edebilirken Canavaradamlar her yeri yıkıp tanrıları için ayin yapmaya odaklanıyor, Kabir Kralları tamamen bedavaya ordular basabilirken Norska sağı solu yağmalamaya kasıyor... 23 fraksiyonun hepsinin de oynanışı inanılmaz ayrılıyor deyince abarttığımı düşünüyor olabilirsiniz; 23 çok büyük bir sayı çünkü ama işte WH'ler yaşayan oyunlar, 6 yıldır sürekli gelişerek bu hale geldiler. Başka strateji oyunlarında bu kadar ayrışan fraksiyonlar bulamazsınız. Bir tek Starcraft/ Warcraft ama orada da fraksiyon sayıları çok az malum.

WH3'ten en çok istediğim şeylerin başında da bu geliyordu zaten. Karşıma çıkaracağı 8 fraksiyonun da halihazırda inanılmaz seviyelerde olan çeşitliliği arttırmasını istiyordum ve tam olarak bunu muhteşem bir şekilde başarmış. Fraksiyon sayısı bu kadar abartmışken bunu hâlâ başarabiliyor oluşlarına şapka çıkarıyorum. Khorne'la yakıp yıktığımız yerlerden cört diye ordu çıkarabilmek, Cathay'le her şeyin ahengini dengede tutabilmeye çalışmak, Nurgle'la milleti hasta etmek... Orduları da birbirlerinden yeterince ayrılıyor ama şu oyundaki fraksiyonların sefer mekaniklerinin bu kadar çeşitlilik sağlamasıdır zaten onu bin saatten fazla oynamama neden olan.

Ve tabii ordular... WH'lerin birim tasarımlarına zaten hastayım, o kalite burada da aynen devam ediyor elbette. Savaşların anca %1'inde falan yakım çekime girecek fırsatınız oluyor tabii ama sırf o küçük zaman aralığında görülecek şeyler için bu kadar muazzam iş çıkarıyor olmalarına öteki şapkamı da çıkarıyorum (iki şapkayla dolaşırım). Ana harita oynanışındaki çeşitlilik seviyesini savaşlarda yakalamaları mümkün değil elbette ama o konuda da yapabileceklerinin maksimumunu yapmaya çalıştılar şimdiye kadar ve bu durum WH3 için de geçerli. Cathay menzilli ve yakın savaşçılarını dengeli kullanınca buff kazanıyor; Slaanesh'in menzillisi yok, zırhı yok, savunması yok ama aşırı sert vuruyor; Nurgle birimleri über yavaş ama deli gibi cana sahip... Her birinde çok farklı taktikler uygulama imkânınız var ve hatta elinizdeki imkânlara ve neyle karşı karşıya olduğunuza göre farklı taktikler uygulamak bir zorunluluk. Tek şikâyetim Kaos fraksiyonlarının birim sayılarının azlığı ve bu az sayıdaki birimlerin de birçoğunun birbirine benzer oluşu.

WH3'ten başka ne istiyordum? Taze hissettiren yepyeni bir harita istiyordum mesela. O dileğim de gerçekleşti. Oyunda Kaos tanrılarıyla ilgili bir mevzu var ve Warhammer dünyasının en kuzeylerinde - Kaos çoraklarında ve ona yakın yerlerde- oynadığımız harita bu kaotik, karanlık atmosferi şahane yansıtıyor. WH2'nin nispeten aydınlık haritasından sonra güzel bir hava değişikliği oldu. Tabii Cathay taraflarına gittiğinizde uzak doğu tablolarından çıkmış sıcacık bir atmosferle de karşılaşabiliyorsunuz, o ayrı. Arayüzü de bu sert atmosfere uygun şekilde komple kırmızı yapmışlar. Hani bence kötü bir karar değil de fraksiyonlar arasındaki atmosfer farklılığını biraz azaltmış. Biraz da suyunu çıkarmışlar, atıyorum bina yapma logosu da bina yıkma logosu da kırmızı. Bu tip okunurluğu azaltan sorunları var komple kırmızıya abanma tercihlerinin; ama hayati bir sıkıntı yok.







Yılın centilmeni ödülü Ku'gath'a!

Rekabet

WH'nin rekabete dayalı çok oyunculu tarafı WH3'le birlikte çok ciddi bir değişikliğe uğradı. Rütbeli savaşlar artık normal arazi savaşı şeklinde gerçekleşmiyor, Egemenlik (Domination) ismindeki yeni bir oyun türü var. Bildiğiniz Capture the Flag'in Total War'a uyarlanmış hali. Özet olarak; haritalarda 3 farklı nokta oluyor, rakipler bu noktaları elinde tutarak zafer puanı kazanmaya çalışıyor. Ayrıca savaşta destek birlikleri de çağırabilmek ve hatta destek olarak hangi birimlerin geleceğini savaş öncesi belirlemek mümkün.

Dediğim gibi, bence Total War'lar savaşlarının en güzel hali arazi savaşlarıdır ama çok oyunculu maçlar söz konusu olunca adaletsizliğe çok açıklardı ve oyuncuların, resmi maçlarda da hakemlerin inisiyatifine çok fazla şey bırakıyorlardı. Egemenlik türü savaşlarda her şey daha belli ve daha adil (tabii rütbesiz olarak her türden savaşı oynayabiliyorsunuz o ayrı).

WH'nin çok oyunculu ortamlarına güzel bir hava değişimi oldu, şahsen çok içinde olmasam da bu tarafa ağırlık veren oyuncular hallerinden memnun. Benim de girdiğim maçlar bayağı heyecanlı ve eğlenceli geçti, bağlantı sorunu vs. de yaşamadım. İnsanlar Shogun 2'deki gibi gelişmiş modlar olur mu diye bekliyordu, o kadar kallavi bir değişim yok ama doğru bir adım olmuş bu gelişme yine de.

Ve WH3'ten "beklediğim" demeyeyim ama "umduğum" şeylerden biri de WH2'nin araba dolusu sıkıntısını çözmesiydi. Evet, WH2'ye hastayım ama "Lan olm bunu böyle yaparken beyniniz kartopu mu oynuyordu?" diye kafayı kırdığım milyar tane sorunu olduğunu da yadsıyacak değilim. Ve ne mutlu bana ki WH3 bunların çoğunluğunu silip süpürmüş. Hepsini değil ama çoğunluğunu. Aklıma ilk gelen birkaç tanesini sayayım mesela:

Peynir kıtlığı

Menzilli birimler menziline giren herkese ateş etmeye programlıydı. Dolayısıyla küçük ve hızlı bir biriminizi menzilli birimlerin önünde bir sola bir sağa tavuk gibi koştura koştura düşmanın bütün mühimmatını tüketebiliyordunuz. Artık hasar veremeyeceklerse ateş etmiyorlar.

Savaşta 1 birim de öldürseniz, 10 bin birim de öldürseniz aynı tecrübe puanını kazanıyordunuz. Dolayısıyla oyunun başında kendinize küçük bir düşman şehri bulup, oraya her tur tekrar tekrar saldırıp talan ederseniz lordunuzu hızlıca maksimum seviyeye çıkarabiliyordunuz. Ki WH'lerde her şey önemlidir. Büyüme, ekonomi, diplomasi, ordular... Ama hepsinden önemli bir şey varsa o da lordunuzun gücüdür. Güçlü bir lordunuz varsa ve onu iyi kullanabiliyorsanız kaybetmezsiniz. Dolayısıyla bu sistem saçmalığın dik âlâsıydı, oyunun genişlemeye dayalı doğasını sekteye uğratıyordu ama sizin için avantajlı olduğu için yine de yapıyordunuz. Artık gayet mantıklı bir şekilde savaştığınız ordunun gücüne göre tecrübe kazanıyorsunuz. Daha iyi lord istiyorsanız kabuğunuzu terk edip fetihlere çıkmanız gerek.

Ne olursa olsun sahip olmanız gereken bir şehir var ve bu şehir müttefikinizde diyelim. Yapabileceğiniz hiçbir şey yoktu. Müttefikinize savaş

Warhammer oyunlarının kimliğini bulması biraz vakit alabiliyor; WH3 de istisna değil.

Çok oyunculu seferler

WH seferini co-op veya rekabete dayalı bir şekilde eskiden de oynayabilirdiniz ama çok pratik sayılmazdı, WH3 bu konuda da önemli işler başarmış.

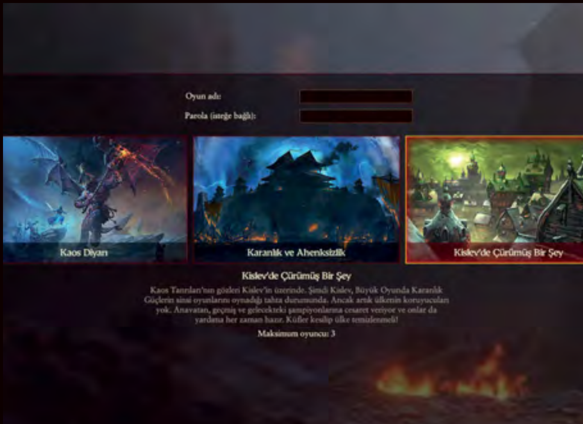
Öncelikle normal Kaos Diyarı sefer modunu yine diğer oyuncularla birlikte oynayabiliyorsunuz. Elbette aşırı uzun ama şahane bir dokunuşta bulunmuşlar; artık oyuncular turlarını aynı anda oynuyor, birbirinizi çok beklemeniz gerekmiyor. Tabii eskiden olduğu gibi müttefikinizin savaşı sırasında onun size vereceği birimleri kullanabiliyorsunuz, boş boş oturmanız gerekmiyor.

Ama bu kadar uzun bir sefere başkasıyla girmeye gözünüz korkarsa 2 tane çok daha kısa sefer modu daha eklemişler diğerleriyle oynayabilin diye.

Biri "Karanlık ve Ahenksizlik". Maksimum 8 kişi oynanıyor ve herkes Büyük Cathay topraklarında birbirine çok yakın konumda. İster ittifak yapın ister birbirinize dalın, size kalmış.

Diğeri de "Kislev'de Çürümüş Bir Şey". Bu daha da küçük çaplı, maksimum 3 kişiyle oynanıyor. Kislev toprakları ufak tefek Kaos fraksiyonlarıyla çevrili durumda ve 3 Kislev lordunu yöneterek onları temizliyorsunuz. Görevlerin zaman sınırına dikkat ama, Gülhis'le oynarken görmedik o zaman sınırını, cört diye kaybettik :(

Bir de müjde vereyim: Çapraz oyun mümkün! Yani oyunu Steam'den, Epic'ten veya Game Pass'ten oynamanız fark etmiyor, bütün platformlar birbiriyle eşleşebiliyor.





70

açıp bütün dünyanın nefretini kazanmak veya aşırı çok uğraşıp o yerleşkede isyan çıkarmaya çalışmak dışında. "Birader sen bak benim şu mis gibi 10 şehrimi al, bana sadece burayı ver" diyemiyordunuz (Alith Anar'la zafere ulaşmaya çalışırken müttefikim Tyrion'ın bana lazım olan şehri alması, onu kesinlikle konfederasyona katamamam, sırtından bıçaklamam ve ardından bütün dünyanın bana savaş açması çok da eğlenceli bir tecrübe değildi). Artık şehirleri de satın alabiliyor ve takas edebiliyorsunuz çok şükür.

Diplomasi demişken... Eskiden şöyle oluyordu: "Gel saldırmazlık anlaşması imzalayalım, karşılığında 1000 lira ver? Hayır mı? Baştan deneyelim. Gel saldırmazlık anlaşması imzalayalım, karşılığında 800 lira ver? Hayır mı? Baştan deneyelim..." Artık *Total War: Three Kingdoms*'ta olan Hızlı Anlaşmalar seçeneği WH'ye de eklenmiş, anlaşmanın tam olarak kaç para getireceğini/götüreceğini tek tuşla görebiliyorsunuz. Kısacası diplomasi ekranında çok daha az zaman harcıyor ama çok daha iyi sonuçlar alıyorsunuz. Böyle hayatı kolaylaştıran eklentilere can kurban.

Birbirine yakın iki ordunuz varsa savaşta birbirlerine destek olabilirler. Ama doğru açıyı tutturamamışsanız destek birlikleri savaş alanının en abuk yerinden gelebilir, kazanacağınız savaşı kaybedebilirdiniz. Artık destek birliklerinin savaş alanına nereden girebileceklerini seçebiliyorsunuz. WH3'te destek birlikleri anında gelmiyor savaş alanına, birkaç dakika geçmesi gerekiyor ve gelecekleri noktayı değiştirdiğinizde geliş süreleri uzuyor ama çok daha mantıklı ve pratik olduğu da bir gerçek bu yeni sistemin.



Türkçe!

Her fırsatta övmüşümdür WH'lerin Türkçesini, WH3 de aynı derecede büyük övgüleri hak ediyor. Çevirilerin doğruluğu olsun, terimlerin isabetliliği olsun mükemmele yakın bir Türkçeye sahip oyun. Arada mükemmelliği bozan bir şeylere denk gelebiliyorsunuz ama onlar nazar boncuğu. Böylesine büyük çaplı ve detaylı bir oyunun İngilizceye hâkim olma oranı düşük ülkemizde Türkçe çıkması cidden büyük bir nimet.

Eğer seveceğinizden emin değilseniz önce Game Pass'le deneyin.

Eskiden her yeni ürettiğiniz ordu +%15 maliyet demekti. Bu da daha az ordu, her yere bir türlü yetişememek demekti. Şimdi bu oran %4'e indirilmiş, oynanış ferahlatılmış. Bunun üstüne özellikle yüksek zorluklarda savaş alanında yapay zekânın direkt sahip olduğu buff'lar da makul seviyelere indirilmiş. Bunlar oyun kolaylaşmış anlamına mı geliyor? En azından bu açılardan evet ama demin saydığım, *cheese* dediğimiz çakallıkların artık fazla yapılamaması gibi sebepler de oyunu biraz zorlaştırmış, dolayısıyla genel zorluk aşağı yukarı aynı kalmış, hatta aslında biraz artmış diyebilirim.

Sonra mesela kuşatma savaşları... Kuşatma savaşları WH'lerin kanayan yarasıydı ve... Ok, pekâlâ, allı güllü bölüme biraz ara verme zamanı. Severken dövmeyi de unutmayalım WH3'ü.

Kairos mu atacağız yani?

Eski sistem şöyleydi: Eğer bir yerleşkede savunma binası yoksa normal arazi savaşı yapardınız. Savunma binası varsa da o yerleşkeye duvar eklenirdi ve kuşatma savaşı yapardınız. Bu kuşatma savaşları oyunun en zayıf taraflarındandı çünkü yapay zekâ duvarları canları pahasına savunmaya çalışmaya programlıydı. Duvarın üstündeki veya arkasındaki birlikleri okla, büyüyle vs. öldürdükçe arkadan yenilerini yollarlardı, duvarları aşmadan savaşları kazanıverirdiniz ki bu nedenle kuşatma savaşları hem aşırı kolay hem de aşırı monotondu.

WH3'te kuşatma savaşlarını komple elden geçirdiler. Artık iki tip kuşatma savaşı tipi mevcut: Duvarsız yerleşkeler ve duvarlı yerleşkeler.

Şehirde savunma binası yoksa veya düşük seviye savunma binası varsa duvarsız yerleşke savaşı veriyorsunuz. Dar geçitlerle, kurulabilir barikatlarla ve kulelerle dolu sayısız duvarsız yerleşke savaş haritası mevcut artık oyunda ki bu tip savaşlar hem WH'lere süper bir çeşitlilik getirmiş hem de çok farklı taktikler yapmaya müsaitler. Tek açıdan saldırabilir, ordunuzu yayabilir, rakibi dar alanlarda veya nispeten açık alanlarda savaşmaya zorlayabilir veya şehre yayılmış çeşitli noktaları ele geçirmeye kasıp direkt savaştan kaçınmaya çalışabilirsiniz. Muazzam olmuşlar ama oyuna dair önemli şikâyetlerimden biri bu duvarsız yerleşke savaşları aslında. Güzel olmuşlar olmasına ama oyunda vereceğiniz savaşların aşağı yukarı %60-70'i bu tip savaşlar olacak. Arazi savaşlarına denk gelince değişiklik oluyor. Bence Total War savaşlarının en güzel hali hâlâ arazi savaşları ve oranlarının azalmış olmasından şikâyetçiyim. Yerleşke savaşları da güzel de işte, oranı çok fazla.

Duvarlı yerleşkelerdeyse öncelikle haritaları çok çok büyütmüşler, ardından şehirlerin içine, saldıranın ele geçirdiği ve bir süre elinde tuttuğu takdirde direkt kazandığı iki tane nokta eklemişler. Hani o kadar saçma olmuş ki anlatamam... Hayalinizde canlandırın. Ordunuzu o dediğim noktaların en uzağına konuşlandırıp savaşı başlatıyorsunuz. Yapay zekâ da ordusunu direkt karşınıza konuşlandırıyor. Sonra 1-2 über hızlı biriminizi alıp şehrin etrafından dolaştırıyor, kapıları kırıyor ve o noktaya gidiyorsunuz. Yapay zekânın te anasının dininden gelip o noktayı tekrar ele geçirmesi mümkün değil. Dolayısıyla savaşmadan, tek kayıp vermeden koca orduyu silip koca şehri alıveriyorsunuz. Kuşatma savaşları iyi işlemiyor, değiştirmek lazım deyip daha da kötü hale getirmeyi başarmışlar. Hoş bu tarif ettiğim şekilde şehirleri almak da süper eğlenceli oluyor, o ayrı. Ama mesela bu ele geçirdiğiniz noktalar size savaşı

SATIN ALMA Rehberi

3 oyun, bir dünya DLC, hatta DLC'ler için çıkan DLC'ler... WH'lerde yeniyseniz kafanız karışabilir. Bulutları biraz temizlemeye çalışayım. Öncelikle en basit soru:

Hangi oyundan başlamalı?

Bunun çok sayıda doğru yanıtı, bir tane de yanlış yanıtı var. "Laf salatası yapma, bana tek ve kısa bir yanıt ver" derseniz, cevabım WH2 olur. Sararsa sonrasına bakarsınız. Ama az daha detay vereyim...

WH3 güzel bir giriş noktası. Hem mekanikleri güzel öğreten hem de hikâye olarak başarılı bir eğitim bölümü var. En ideali Steam bu seri için ama ağır zam yedi, şu an gönül rahatlığıyla satın almanızı öneremem. Ama Game Pass'te de mevcut, sevip sevmeyeceğinizi oradan deneyebilirsiniz.

WH2 de güzel bir giriş noktası. Senaryo mekanikleri WH3'ten biraz daha iyi. Hem WH3'ün bu garip garip fraksiyonları sizi çekmemiş olabilir, WH2'de bildiğiniz elfler, dinozorlar, fareler falan var. Warhammer evrenine çok aşina değilseniz muhtemelen bu fraksiyonlar sizin için daha çekici olacaktır. Evet WH3'te çözülmüş çok sorunu var WH2'nin ama yeni başlayan biri için hayati sayılmazlar o kadar da.

WH1+2 de güzel bir seçenek. İki oyuna da sahipseniz iki oyunun haritasını birleştirerek oynayabiliyorsunuz, ki bunun hâlâ en iyi Total War: Warhammer tecrübesi olduğunu söylemek yanlış olmaz. İndirimde gömmeniz şart ama, iki oyun birden yormasın bütçeyi.

WH1+2+3 de güzel bir seçenek... olacak birkaç ay sonra. Üç oyunun haritası birleşecek. O işte mükemmel olacak ama hâlâ zamanı var.

Yanlış yanıt ise WH1. Total War: Warhammer'lara ilk oyunla başlamamalısınız. WH2, ilk oyundan 1 yıl sonra çıktı ve yapımcılar ilk oyunu güncellemeyi bıraktı. Şu an çok sığ ve çok sorunlu kalıyor WH1 diğerlerinin yanında. Tavsiye etmiyorum. Kaçıracağınız bir hikâyesi vs. de yok zaten.

Ücretsiz eklentiler

Total War Access diye bir şey var. Steam'inizi buna bağlarsanız ücretsiz bir şekilde bir dünya yeni lord, birim, kahraman vs. elde ediyorsunuz. WH3 için henüz bir şey yok ama WH1 ve 2 için onları almamazlık etmeyin.

Lord DLC'leri

"The bi şey and the bi şey" diye isimlendirilen DLC'ler. Bunlar her şeyden önce yeni oynanabilir efsanevi lordlar ekliyorlar ve kimisi diğer seçilebilir lordlardan çok farklı mekanikler ve başlangıç noktaları sunuyor. Ekledikleri birimler vs.'ler de cabası. Çoğu iyi DLC'lerdir. Hepsini alayım derdinde olmanız şart değil ama, çok fazlalar, büyük masraf. Özellikle sevdiğiniz bir fraksiyon olursa onu genişleten DLC'lere göz atabilirsiniz. Tek istisna The Prophet & The Warlock. Skaven fraksiyonunu bu DLC olmadan oynarsanız çok şey kaçırırsınız. Can sıkıcı derecede iyi bir DLC. The Queen and The Crone da diyeyim hadi. O da Yüce Elfler (High Elves) için biraz hayati sayılabilir.

Not: Fraksiyon DLC'leri için çıkan lord DLC'leri de var. Direkt onları satın alıp oynamak mümkün. Fraksiyon DLC'leriyle gelen lordları seçemezsiniz ama o fraksiyonla oynamış olursunuz. Örneğin The Twisted & The Twilight DLC'sini aldığınızda, Orman Elferi (Wood Elves) fraksiyon DLC'sine sahip değilseniz bile, fraksiyonunun en güçlü ve en eğlenceli lorduyla oynamanız ve bütün birimleri kullanabilmeniz mümkün.

Fraksiyon DLC'leri

En değerli DLC'ler bunlar elbette, koskoca yeni bir fraksiyon ekliyor her biri. Hiçbiri şart değil. Ancak ana oyunlardaki fraksiyonlar size yetmemeye başladığında göz atabilirsiniz bunlara. Kişisel önerim Kabir Kralları (Tomb Kings) ve Canavaradamlar (Beastmen) olur ama zevk meselesi, hangisi ilginizi daha çok çekiyorsa ona el atabilirsiniz. WH3 için güncellenmeden önce Norska (Norsca) ve Kaos Savaşçıları (Chaos Warriors) DLC'lerine bulaşmayın ama şimdilik.

Kan DLC'si

Evet oyuna kan eklemek için Blood for the Blood God DLC'sini almanız gerekiyor. Ana oyunun yaş sınırını düşük tutmak için böyle yaptılar deniyor ama WH3'teki Khorne mekânlarını görünce... Neyse. Can sıkıcı evet ama kan DLC'si olmadan da eksik hissettiriyor oyun doğrusu. En azından önceki 2 oyunun herhangi birinde kan DLC'si aldıysanız WH3'te de almış sayılacaksınız (WH3 için kan DLC'si çıkınca, daha çıkmadı). Eh, bu da bir şey.

DLC'ler hakkında bir not

Önceki oyunlar için sahip olduğunuz bütün DLC'ler, üç oyunun birleştirilmiş haritası yayınlandığında komple geçerli olacak. Alacağınız bütün DLC'ler oyunun ömrü boyunca işinize yarayacak yani, boşa gitmeyecekler.

72



kazandırmasa, sadece buff verse falan sorun kalmayacak aslında da işte... Kısacası duvarlı yerleşkeleri savunmak, duvarsız yerleşkeleri savunmaktan çok daha zor; duvarlı yerleşkelere saldırmak duvarsız yerleşkelere saldırmaktan çok daha kolay. Buradan çıkaracağımız sonuç: Duvar dikmeyin!

Öh, ne çok duvar dedim. Geçelim. Eskiden iyi olmayan, WH3'teyse daha da kötü olan şeyler demişken...

Ayı bağırıyor

Seriyle alakasız insanların kafasını karıştırmamak için elimden geleni yapıyorum ama şöyle bir şey var: WH1 çıktı, bir yıl sonra WH2 çıktı, kısa süre sonra da WH1 ve 2'ye sahip olanların 2 oyunun haritalarını birleştirerek oynayabildiği Ölümlü İmparatorluklar / Mortal Empires güncellemesi yayınlandı. Tamamen sandbox olan, yani canınızın istediğini yapabildiğiniz Ölümlü İmparatorluklar'a girmek yerine WH2'nin biraz daha hikâye odaklı Vortex / Girdap seferini de oynayabiliyorsunuz.

WH2'nin Girdap seferi çok tercih edilmez, çoğu oyuncu birleşik haritadaki sandbox tecrübeyi yeğler. Çünkü Girdap seferi oyuncuyu fazla rahat bırakmaz, arada sırada üzerine ordular summon eder falan. Ama WH3'ün hikâye odaklı modu Kaos Diyarı'nda, Girdap seferinin sıkıntılarından hiç ders alınmamış, orada yapılan yanlışlar beşle çarpılmış.

Kısaca şöyle bir hikâyemiz var: Kudretli iblis Be'lakor, ayı tanrı Ursun'u esir ediyor. WH'lerde danışmanlığımızı yapan dede de fraksiyonlara gidip "Gelin Ursun'a ulaşalım, şöyle şöyle işinize gelir, benim de üzerimdeki laneti kaldırmam lazım zaten" diyerek onları ikna ediyor. Bütün fraksiyonlarla yapmamız gereken şey aynı. Aşağı yukarı 30 turda bir, bütün eyaletlerimizde bir Kaos yarığı açılıyor, fraksiyon liderimizi bu yarıklardan dört Kaos diyarından birine gönderiyoruz, bu puzzle'ımsı mekânlarda biraz zaman harcayıp uzunca bir mini boss savaşı veriyoruz, kaos tanrılarının birinin ruhundan bir parça alıyoruz. Dört ruhu da ele geçirince de son savaşa giriyoruz.

Maalesef sıkıntısı bol bu yapının. Kaos yarıklarının yaydığı yozlaşmadır, kapatmazsanız içlerinden çıkıp size saldıracak kaos ordularıdır, o bir dert zaten. Çok fazla yayılmışsanız bütün yarıkları kapatmak çok meşakkatli. Ama daha kötüsü fraksiyon liderinizi çok uzun süreliğine sefer haritasından koparıyor, hatta orada da geçmesi için eyalet başkentinde zaman harcaması gereken bir debuff veriyor, ödülünüzse Kaos tanrısı ruhundan başka bir şey olmuyor ki pratikte bir işlevi yok; sadece hikâye ilerlemiş oluyor.





Oyunda kan istiyorsanız Blood for the Blood God DLC'sini almalısınız. Bunlar da aslında domates suyu.

Kardeş katlini yasaklayan bir kanun yoktu bizde değil mi?



73

Karakollar

Müttefikler nihayet burnunuzu gereksiz savaşlara sokmaktan daha çok işe yaramaya başlamış WH3'te. Müttefikinizin bir yerleşkesine karakol dikebiliyorsunuz, aynısını onlar da yapabiliyor. Sizin şehirlerinizdeki müttefik karakolları ekstra garnizon sağlıyor. İyi hoş ama asıl bombastik olan sizin karakollarınızın yapabildiği: Müttefikinizin birimlerinden basabiliyorsunuz! Örnek: Ağır Cathay ordunuzda hızlı ve güçlü birim eksikliği mi çekiyorsunuz? Kislev veya Ogre'larla ittifak kurun, buyurun size hızlı ve güçlü birimler!

Sistemin sınırlılıkları var tabii. Öncelikle müttefikinizin verdiği görevleri yaparak vs. ilişkinizi geliştirmelisiniz (ki ilişkiniz yeterince gelişmişse müttefik ordularının kontrolünü direkt alabiliyorsunuz da). Onun dışında bir ordunuzda maksimum 4 müttefik birimi olabiliyor. Ayrıca bir birimi basabilmek için karakolunuzun olduğu eyalette o birimin üretilebildiği binanın olması gerekiyor doğal olarak.

Yine de çok iyi olmuş be! Cathay ordularımda hayvan gibi ogre birimleri olması acayip işime yaradı.



1-2 bölgeye sahip olmak, fazla yayılmamak büyük avantaj dolayısıyla. Bu da TW'lerin genel fethe dayalı yapısına çok ters. Ayrıca oyuncu bir oyunda bir şeye çaba ve zaman harcadığında, bir şey başardığında ödüllendirilmek ister. Bu mekanik hiçbir şekilde ödüllendirmiyor oyuncuyu, sadece hikâye ilerliyor işte. Ödüllendirilmek bir yana, bilakis bir ton tur kaybederek cezalandırılıyorsunuz.

Girdap'ın iyi tarafı onu yok sayabilmeniz, rahat ettiğiniz zaman ilgilenebilmenizdi. Ayrıca topraklarınızı genişletmek size daha çok ayin kaynağı sağladığı için mantıklıydı. WH3 tam tersi. Yok sayayım, ben kafamca fetihlere çıkayım diyemiyorsunuz. Girdaplar sizi sürekli rahatsız ediyor ve daha kötüsü, boşlarsanız rakip fraksiyonların bu yarışta sizi yenme olasılığı son derece yüksek.

Şahsen WH2'de Ölümlü İmparatorluklar'ı tercih ederdim ama arada değişiklik olsun diye Girdap da oynardım. WH3'ün bu modundan doğrusunu söylemek gerekirse çok da nefret etmedim, keyif aldım bir şekilde ama tekrar oynanabilirliği de bayağı düşük, ki Total War'larda tekrar oynanabilirlik her şeyden önemlidir. İnsan rahat bırakıldığı, istediğini yapabildiği bir oyun istiyor.

Üç oyunun da haritasını birleştiren güncelleme önümüzdeki aylarda ücretsiz şekilde oyuna eklenecek (önceki iki oyuna da sahipseniz tabii). O çıkınca neredeyse bütün oyuncular gibi ben de büyük oranda ona geçeceğim. Yine arada değişiklik olsun diye girerim belki Kaos Diyarı seferine ama WH2'de Girdap'ı tercih ettiğimden daha az tercih edeceğim de kesin.

Savaş dediysek savaş!

Oyuna henüz WH2 kadar sardırmadığımı söylemiştim, sebeplerinden biri bu hikâye modu ama başka bir sebebi var. Çoğu insan için fazla önemli olmayacak ama benim için en büyük sebep bu. WH2'yi bin saatin üzerinde oynadım, az çok da iyi oynuyorum artık bir zahmet. En üst zorlukta oynamazsam pek keyfi çıkmıyor. Ama WH3'ün üst zorlukları insanı cidden bezdiriyor, çünkü savaşları otomatik sonuçlandırmayı inanılmaz acımasız yapmışlar.

Yanlış anlamayın, Total War'un savaşlarını çok severim ve gerçek zamanlı savaşları olmasa seriyi bu mümkün değil bu kadar sevmezdim. Ama en uyuz, kayıp bile vermeyeceğim savaşları bile bizzat yönetmek zorunda kalmak da istemiyorum yahu! Beşte birim güçte bir orduyla karşılaşıyorum, kendim savaşırsam kayıp vermem için ekstra çaba sarf etmem gerekir, otomatik sonuçlandırıyorum ve ordunun yarısı telef! Bakın elbette otomatik sonuçlandırma acımasız olmalı, insanları savaşları bizzat yapmaya teşvik etmeli ama her şeyin de bir sınırı var yahu! Üst zorlukta oynarken uyuz uyuz savaşlara beşer onar dakika harcaya harcaya saatler geçiyor, insanın içi acıyor. Bu, oyunu zorlaştırmak değil. Bu, oyunu hantallaştırmak, oyuncuyu bezdirmek.

Dediğim gibi ama, çoğunluğu ilgilendirmiyor bu

Yeni Başlayacaklara Tavsiyeler

- Eğitim niteliğinde güzel bir giriş bölümü var WH3'ün. Onu oynamamazlık etmeyin.

- Hangi fraksiyon ilginizi çekiyorsa onunla başlayın ama fark etmez diyorsanız Kislev iyi bir seçenek. Oyun başlangıç için Kislev ve Kaos İblisleri fraksiyonlarını öneriyor ama Kaos İblisleri o kadar da mantıklı değil bence, fazla karışık gelebilir.

- Alt zorluklarda başlayın. WH3'ün zorluk seviyeleri arasında devasa farklar var. Cengaverlik etmeyin.

- Askeri binaları bir süre yok sayabilirsiniz, en düşük seviye birimleriniz sizi uzun süre idare eder. Büyüme ve ekonomiye öncelik verin.

- Özellikle oyunun başlarında fraksiyon liderinizin ordusundaki birim sayısını maksimuma çıkarmaya öncelik verin ve savaşlara bu ordunuzla girin ki karakterinizin seviyesi yükselsin. Lord seviyesi bu oyunda her şeyden önemli. Ölmemesine de özellikle dikkat edin. 5 tur sonra geri gelir ama 5 tur kaybetmek istemezsiniz. Ölecek gibi olursa savaştan kaçırın.

- En çok yapılan en büyük hata düşmanın topraklarına langır lungur girmektir. Diplomasi ekranında düşmanınızın size kıyasla ne kadar güçlü olduğunu gösteren bir bar var. Tehdit olabilecek seviyede güçlüyse ordunun önünden kahraman gönderip etrafta neler olup bittiğine bakın, o olmuyorsa ordunuzu sürekli pusu vaziyetinde tutun ki göremesinler. Toprakların göremediğiniz yerinden bir anda üç ordunun üstünüze çullanmasını istemezsiniz.

- Topraklarınızı çok hızlı genişletmek her zaman bir hatadır, WH3'te daha da büyük bir hatadır. Fethettiğiniz eyaletlerdeki saldırı gelebilecek yerleşkelere savunma binası dikin, asayiş seviyesini isyan çıkmayacak seviyelere çekin, ancak ondan sonra yeni fetihlere çıkın.

- Düşük seviye bile olsa her orduda bir büyücü bulundurmaya çalışın. Büyü en önemli silahlarınızdan biri, mahrum kalmak istemezsiniz.





dediğim. Normal zorlukta falan oynarsanız böyle bir sıkıntıyla yüz yüze kalmayacaksınız. Ama Total War savaşlarını çok seven ben, savaş yapmaktan bıktığım için oyunun başından kalkıyorsam bir sorun vardır.

Az kaldı, daha tam çıkmadı

Oyunun Steam ortalaması bir hayli düşük. Bunun bir sebebi insanların senaryo modundan nefret etmesi (ben o kadar nefret etmedim dediğim gibi ama başarılı bulduğum da söylenemez tabii), bir diğer sebebi Çin'le alakalı bir şey (erken erişim kopyalarının WH yayıncılarına değil alakasız popüler yayıncılarına dağıtılmış olmasıyla ilgili bir inceleme bombalaması söz konusu), bir diğer sebebi de optimizasyon sıkıntıları. Şahsen oyun bende gayet akıyor, ciddi bir sorunla karşılaşmadım, o yüzden çok eleştiremeyeceğim bu açıdan oyunu ama sorun yaşayan çok. Satın almadan önce Game Pass'ten bir denemenizi veya Steam'den satın alır da sıkıntı yaşarsanız iade etmenizi önerebilirim. Temkinli olun yani.

Bu performans sıkıntısı dışında da birçok bug'ı vs. var oyunun. Nadiren de olsa çökme yaşanabiliyor. Veya yapay zekâ yeni yerleşke tiplerindeki dar sokaklarda salaklaşabiliyor, 10 saniyede yapacağı U dönüşünü köşeye takıldığı için 1 dakikada yapabiliyor, belli bir noktayı mutlaka ele geçirmesi gerekirken o noktanın yanında dikilip durabiliyor vs. WH'lere yapay zekâ konusunda çok acımasız olunmaması gerektiğini düşünüyorum. Çünkü oyun inanılmaz bir derinliğe ve çeşitliliğe sahip, çok ama çok fazla bileşen var ve aslında yapay zekâ bu karmaşanın içinde gayet de iyi bir iş çıkarıyor. Bariz mallıklarını da çoğunlukla gidermiş daha önce dediğim gibi. Geri kalanı biraz hoş görülebilir. Ama oyunun geliştirmesinin bitmesine daha 1-2 ay varmış gibi hissedeceğiniz çok sayıda ufak tefek arıza var. Her ordu bakım maliyetini %4 arttırıyor demiştim ya, o orduları lağvetseniz bile o %4 kalıyor yine de, en sinir bozucu bug bu mesela. Lordunuz ölsün diye kastığınız oluyor etkilenmemek için. Onun dışında yaptığını söylediği şeyi yapmayan yetenekler, haritanın içine giren birimler falan da çok nadir değiller.

WH2 benim hayatımda uzak ara en çok oynadığım oyun. Daha bahsetmek istediğim çok fazla detay var ama abartmayayım, arada OGZ'nin Youtube kanalında yayın açıyorum, uğrarsanız onları orada konuşuruz. Şimdilik özet olarak şöyle söyleyeyim: WH3 beklediğime... birazzz değdi, birazzz değmedi. WH2'nin üzerine kattığı çok ama çok fazla şey var ama yanlış yaptığı da bayağı şey var. Ama genel olarak iyi bir başlangıç yaptı. "Başlangıç" kelimesini kullanıyorum çünkü WH2 altı yıldır yaşıyor, gelişiyor. WH3 daha da uzun süre yaşayacak, gelişecek. Ve bu gelişmenin ilk gerçek büyük adımı da birkaç ay sonra yayınlanacak birleştirilmiş harita olacak. Ve sonuna kadar inanıyorum ki, bu oyunun yanda gördüğünüz notu değil de şöyle en kallavisinden bir 90'ı 95'i hak etmesi için yıllar geçmesi gerekmeyecek, o birleştirilmiş harita çıktığında bu oyun direkt o seviyeye çıkacak. Geriye kalan yıllarda oyun geliştikçe de strateji severler böyle bir oyunun var olduğu tarihin bu döneminde yaşadığı için kendini şanslı hissetmeyi sürdürecek.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega / Aral
YAŞ SINIRI: 16+ | **DİJİTAL İNDİRME:** 600 TL (Steam, Epic), Game Pass

+

- Sefer haritasında da savaş alanında da birbirinden harika ayrılan 8 fraksiyon
- Muhteşem görünen ana harita ve birimler
- WH2'de kafayı duvarlara vurduran çoğu sıkıntı çözülmüş
- Küçük yerleşke savaşları harika hale gelmiş
- Karakol sistemi misler gibi
- Çok oyunculu seferler çok pratik, çok çekici
- Rekabete dayalı çok oyunculu arena da tazelenmiş
- Türkçe

−

- Kaos Diyarı seferi iyi tasarlanmamış, oyuncuyu darlıyor
- Üst zorluklarda otomatik sonuçlandırma gereksiz derecede bezdirici
- Duvarlı yerleşke kuşatmaları çok manasız
- Küçük yerleşke savaşları iyi evet ama çok fazlalar, insan arazi savaşını özlüyor
- Bazı bug'lar, savaşlarda birimlerin yol bulma sorunları...
- Kaos fraksiyonlarının birim seçenekleri daha geniş olabilirmiş
- Slaanesh'in az biraz elden geçmesi gerek

8



Son Karar

2 adım ileri 1 adım geri. İyi durumda ama asıl birkaç ay sonra mükemmel hale gelecek.

75

KİSLEV

Kislev

Boris Ursus

Katarian

Kostaltyn

Kislev. Doğu Avrupa kültürlerinden esinlenen Kislev'e bAYIldım, her açıdan güçlü, sapasağlam bir fraksiyon. Hız, menzil, kaba kuvvet, büyü, ne ararsanız alAYIna sahip. Yakın dövüş ve menzilli saldırıları bir arada yapan hibrit birimleri de var ve bu birimler her iki işi de iyi kotarıyorlar. Sefer mekanikleri de ekstra güçlü lordlar ve büyücüler üretmeye olanak tanıyor, şehirlerinizi daha etkili hale getiriyor, hayvan gibi buff'lar veriyor. Kısacası hiçbir belirgin zAYIflığı olmayan, her türlü tehdide uyum sağlAYIveren, taş gibi bir fraksiyon.

Fraksiyonlar arasında en kolAYI mı o zaman Kislev? Hahah, gel bir sarılayım. HAYIr, Kislev çok güçlü çünkü çok güçlü olmasa o cehennemin içinde hayatta kalamazdı. Her şeyin ortasında, her yeri tehditle dolu. Kislev'le oynamak tam bir kriz yönetimi. Kuzeyiniz ve batınız Kaos ve Norska dolu, doğunuzda bir dünya ork ve ogre var, güneyiniz güvenli sAYIlır ama o da bir süreliğine sadece, orAYI da vampir ve ogre'lara karşı savunmanız gerek.

Kislev çok güçlü ama sizi zor günler bekliyor kısacası. Ama belki en eğlenceli sefer de Kislev'inki. Oyuna yeni başlayanlara Kislev'in önerilmesinin sebebi de bu galiba. Aman diyeyim oyunda yeniyseniz üst zorluktan başlamAYIn.

Mini ipucu: İblislere karşı savaşıyorsanız buz muhafızı birimleri, büyülü saldırı yaptıkları için inanılmaz etkili ama ölümlülere karşı diğer daha ekonomik seçeneklere kAYIn.

BÜYÜK Cathay

Bir o yana bir bu yana yatma şaşkın

Çin esintili Büyük Cathay çağlar boyunca topraklarını Kaos'a karşı savunduğu için kültürleri de savunma üzerine gelişmiş. Hem sefer mekanikleri hem savaş taktikleri büyük oranda savunmaya dönük. Kaos topraklarının önüne Çin Seddi misali dev bir duvar dikmişler ve bu duvardaki üç geçidi korumanız hayati önem taşıyor yoksa ucu bucağı gelmeyen Kaos istilalarıyla uğraşırsınız. Tabii bu dediğim Kuzey Eyaletleri fraksiyonu için geçerli, Batı Eyaletleri'ni seçerseniz daha az kriz yaşarsınız.

Zhao Ming



Miao Ying The Storm Dragon

Ahenk de Cathay'lilerin hayatlarının merkezinde. Yin ve Yang'ı dengede tutmanız gerekiyor. Şöyle: Birçok bina, teknoloji, lordlar ve kahramanlar ya Yin ya da Yang'ı temsil ediyor ve bunları birbirlerini dengelemek için üretmeye çalışıyorsunuz. Tavsiyem şu olur: En başta nötr olan teknolojilerden gidin. Diğerlerini birbiriyle dengelemek kolay ama teknolojiler dengeyi dağıtabiliyor. Yin-Yang teknolojilerine de kahraman kapasitenizi arttırdığınızda başlayın. Denge şaştığı an 1-2 kahraman basıp anında dengeleyebilirsiniz.

Bu Ahenk mekaniği savaşlarda da önemli bu arada. Çok şükür ürettiğimiz birimler sefer haritasındaki Ahenk'i etkilemiyor ama savaşlarda Yin-Yang birlikleri yan yana olduklarında çok ciddi buff'lar kazanıyorlar. Tek bir yöne abanmayan, dengeli ordular üretmeye teşvik ediyor insanı.

Sürekli bir şeylerin ahengini dengede tutmaya çalışmak karşıdan sinir bozucu görünmüştür belki de hiç değil aslında, çok da zor değil dengeyi yakalamak ve işin içine hesap kitabın girmesi oyunu renklendiriyor bilakis.

77

KHORNE

Kan tanrısı için kan, kafatası tahtı için kafatasları, mısır gevreği için süt

İngilizce olsa gülerdiniz... Neyse, Khorne mevcut 8 fraksiyon içinde en farklı oynanışa sahip olanı ve doğru kullanırsanız uzak ara en güçlüsü. Yine de yeni başlayanlar uzak dursun, oynanışı fazla anormal.

Diğer fraksiyonlar gibi aman yerleşkelerimi geliştireyim, birim basayım, yavaş yavaş genişleyeyim falan yok, onun yerine kafa göz dalmak var. Ekstra yürüme mesafesine sahipsiniz, savaş kazanırsanız biraz daha yürüme mesafesi kazanıyorsunuz, yerleşke yıkarsanız biraz daha... Yürüme mesafenizi arttıran daha bir sürü şey var. Ha söylemeyi unuttum, yerleşke yıktığınızda oradan pıt diye düşük bakım masraflarına sahip kallavi bir ordu çıkarabiliyorsunuz.

Sonuç olarak şöyle oluyor: Orduya dal, yola devam et, yerleşke yık, oradan ordu çıkar, yola devam et, bir tane daha savaş kazan, yola devam et... Yeterince efektif olabilirseniz 50 tur geçmeden haritanın çoğunu yıkabilir, arkaya da Initial D'den Deja Vu açabilirsiniz. Bir eyalette bir yerleşkeye sahipseniz zaman içerisinde diğer yerleşkelere de otomatik sahip oluyorsunuz ayrıca. Yakıp yıkmanın kötü bir yanı yok.

Khorne ordularında 1-2 istisna dışında menzilli birim yok, büyü ise katiyen yok, sadece summon yapabiliyorsunuz. Çok mu düz o zaman ordu taktikleri? Pek sayılmaz. Summon'lar, buff'lar, örs-çekiç taktikleri, motosikletler falan derken beklenmedik derecede çeşitlilik sahibi aslında savaş alanında da.



Skarbrand

SLAANESH

Hem savaş hem seviş

Zevk, hedonizm ve aşırılık tanrısı. Haritanın en köşesinde, ardını güvenceye almış şekilde başlıyor Slaanesh ama hemen dibinde Khorne kılıcını ona geçirmek için hazırda bekliyor. İşini hızlıca bitirmeye çalışmalısınız.

Diğer Kaos tanrılarının aksine Slaanesh ölümlülerle otomatik olarak savaşa girmiyor. Topraklarınızı hızla genişletmek yerine ölümlü fraksiyonlar üzerindeki baskınlığınızı arttırarak onları domine etmeniz, zaman içerisinde de köleleştirip vasalınız haline getirmeniz, dolayısıyla büyük değil ama işlevi yüksek bir imparatorluk kurmanız mümkün. Ama vasallık sistemi WH'lerde hiçbir zaman tam doğru çalışmamıştır, burada da farklı değil. Örneğin bir insan fraksiyonunu vasalınız yaptınız diyelim, başka bir Kaos fraksiyonu onlarla karşılaştığında otomatik savaş açıyor, siz de o Kaos fraksiyonuyla savaşa girmek zorunda kalıyorsunuz. Vasallarınız kazandırdığından fazlasını kaybettiriyor dolaylı olarak.

Ordu birimleriyse sıfıra yakın zırha sahip olmalarıyla, vücut hatlarını belli eden kıyafetler tercih etmeleriyle ünlü. Menzilli birimleri de yok ama çok çok hızlılar ve çok çok hızlı olmaları savaş bağlamında bir avantaj aslında. Pasif olmamalı, sürekli aktif olmalı, düşmanın çevresinden dolaşıp ona arkadan vurmalısınız. Biraz fazla mikro yönetim gerektiren bir yapıları var. Aslında masaüstü oyunlarda savaş arabalarıyla (chariot) öne çıkan bir fraksiyon ama WH serisinde savaş arabaları, düşman piyadeleri öldürmek yerine onları sağa sola püskürtür, püskürtülen birimler de bir süre hasar alamaz hale gelir, bu yüzden de Slaanesh savaş arabaları potansiyellerinin altında kalmış.

Slaanesh çeşitli açılardan tam işlemesi gerektiği şekilde işlemiyor yani ama buna rağmen hâlâ hem güçlü hem de verdiği haz yüksek bir fraksiyon.



N'kari

TZEENTCH

Tam planladığı gibi

Olayı onu bunu manipüle etmek olan, ağzından yalan eksik olmayan, beklenmedik çakallıklar yaparak karşısındakilerin şalterlerini attıran, haydut gibi, düzenbaz gibi, emlakçı gibi bir şey.

Tzeentch'le oynarken diğer fraksiyonlar kendi aralarında eğleniyor da siz o haritadaki kukla ustasıymışsınız gibi hissediyorsunuz. Yöntemleri Değiştirme (Changing of the Ways) mekaniği sayesinde yapabileceğiniz pisliklerin haddi hesabı yok. İstediğiniz bir yerde isyan çıkarma, bir ordunun tam olarak ne yaptığını görme gibi ufak tefek hinlikler yapabilir veya düşmanınızın herhangi bir şehrini lönk diye kendinize veya alakasız bir fraksiyona verebilir veyahut da herhangi bir fraksiyonu bir turluğuna komple dondurabilirsiniz. Süper eğlenceli. Ama yapay zekâ da size karşı aynılarını yapıyor. Tzeentch düşmanı olması en sinir bozucu fraksiyon kesinlikle. Bir turu komple boşa harcayınca veya şehrinizin birini durduk yere kaybedince Tzeentch'in anasına bacısına küfredesiniz geliyor. Tam da Tzeentch'in planladığı gibi.

Savaş alanında da pislik tabii ki kendileri. Menzilli saldırılarının ve büyülerinin aşılı güçlü ve etkili olması bir yana, bir de bütün birimleri bariyere sahip. StarCraft'taki Protoss gibi. Önce bariyer hasar görüyor, o tükenince birimin canı gitmeye başlıyor. Canı gitmeye başlamadan önce kaçırırsanız da bariyer tazeleniyor. O yüzden vur-kaç taktikleri çok etkili Tzeentch'te, karşınıza geldiğinizde de bariyerler tazelenmeden birimleri öldüreyim diye kasarken panik olabiliyorsunuz. Kısacası oynaması çok keyifli, karşınıza çıkmasınıysa istemeyeceğiniz bir fraksiyon kendisi. Tam da Tzeentch'in planladığı gibi.



Kairos Fateweaver



NURGLE

Midesi zayıf olanlar yakın çekime girmesin

Haftalarca yıkanmayayım da kokum 50 metreden gelsin, insanların bacağına kusayım, yere s*çayım da pisliğin içinde kurtçuklar yüzsün, kısacası üniversite ev arkadaşlığı simülasyonu oynayayım diyorsanız adresiniz Nurgle.

Nurgle'la ilgili ilk aklınızda bulundurmanız gereken kelime: YAVAŞ! Birimleri yavaş, genişleme hızı yavaş, her şeyi yavaş. 1-2 bölge ele geçirip başka yerlere açılmamayı, sırf oraları geliştirip savunmayı, ağır ağır oynamayı seven oyunculara son derece uygun.

Veba mekaniğiyle öne çıkıyor. Sürüyle veba çeşidi var ve zamanla yeni özellikler açıp çok acayip etkilere sahip vebalar elde edebiliyorsunuz. Bu vebalar ordularınıza ve şehirlerinize ciddi buff'lar verirken düşman ordu ve yerleşkelerinin canına okuyabiliyor.

Bina yapısı da çok değişik. Diktiğiniz binalar zamanla kendi kendine gelişiyor, sonra ölüyor ve yaşam döngüsüne ilk seviyeden tekrar başlıyor. Dolayısıyla bir tur bir birimi basabiliyorken sonraki tur basamıyor hale gelebiliyor veya bir tur zenginken öteki tur iflas edebiliyorsunuz. Hesabı kitabı iyi yapmalı.

Hiç beklemeden anında basabildiğiniz birimlere sahip ve bu birimlerde ne zırh, ne savunma, ne hasar, ne hız, ne de düzgün bir menzilli saldırı var. Peki onun yerine ne var? İnanılmaz canı var birimlerin, ölmek bilmiyorlar. Birimlerinizle düşmanı topluca belli bir yere kilitlemek sonra kafalarına büyü çakmak çok işe yarıyor. Cücelerden bile yavaş olmaları çok garip bir oynanış getiriyor ve oyuncu elinde etkili olabiliyorlar. Ama karşınıza Nurgle Yeşilçay (trademark Onur) ordusu çıktığında seviniyorsunuz aslında. Siz yönetmediğiniz zaman Nurgle ordularını hızlı ve menzilli birimlerle göçertmek zor değil.

Ku'gath Plaguefather

KAOS İBLİSLERİ

Şahsi şeytan

Şimdiye kadar gördüklerimizden çok farklı bir fraksiyon. Kendisine ait birimleri yok her şeyden önce, onun yerine Kaos tanrılarına ait birimlerden istediklerini kullanabiliyorlar. Yeni başlayanlara önermememin bir sebebi de bu aslında, çok farklı karakteristiğe sahip çok fazla birim üretebiliyorsunuz, Kaos tanrılarının fraksiyonlarına hâkim olmadan bunu seçerseniz kafanız karışabilir.

Yapımcılar bu fraksiyonla kişiselleştirilmiş bir oyun tecrübesi sunmak istemiş. Sadece istediğiniz Kaos birimlerini seçebilmek de değil olay. Fraksiyon lideriniz İblis Prensi, diğer adıyla Daniel da tamamen kişiselleştirilebilir bir lord. Sağdan soldan vücut parçası bulup farklı farklı kombinler deniyorsunuz. Kız giydirme oyunları gibi yani, tek farkı iblis olması (kızların erkeklerin hayatını cehenneme çevirmeye çalışan iblis ajanları olmadıkları varsayılmıştır). Hoş ne kadar uğraşırsanız uğraşın diğer lordlar kadar güçlü olamıyor İblis Prensi ama oynaması kesinlikle eğlenceli, o ayrı.

Onun dışında Kaos İblisleri, Kaos tanrısı fraksiyonlarının kendine has mekaniklerinin en güçlülerini olmasa da bazılarını kullanabiliyor, ele geçirdiği yerleşkeleri bir Kaos tanrısına adayıp farklı Kaos tanrılarına meyledebiliyor. Bir noktaya geldiğinde de Daniel'ı hangi Kaos tanrısına adayacağınızı seçiyorsunuz. Bağımsız kalmak da mümkün ama tabii. Hepsinin avantajları-dezavantajları farklı. Yeniden oynanabilirliği çok yüksek bu nedenle Kaos İblisleri'nin. Hani biraz "her şeyde iyi, hiçbir şeyde uzman değil" olayı söz konusu ama elinde yine de her şeyle başa çıkmasını sağlayabilecek silahları var.



The Daemon Prince

OGRE Krallıkları

Ogres my lord!

İlk DLC fraksiyonu. Oyunu ön siparişlerseniz veya çıktıktan sonraki ilk hafta satın alırsanız ücretsiz elde edebiliyorsunuz. Öyle yapmadıysanız geçmiş olsun, artık ücretliler.

Ogre'ların temelinde et var. Yani hepimizin temelinde et var tamam da onlar için daha önemli. Adamlar tutsak ayı tanrı Ursun'un peşine bile "Ayı eti iyidir, yeriz!" diye düşüyorlar zaten. Mümkün olduğunca çok savaşarak et stoklarınızı yukarılarda tutmalısınız. Ele geçirdikleri yerleşkeleri fazla geliştiremiyorlar, onun yerine kamp kurup o kampları geliştirebiliyorlar. Bol vakit geçireceğiniz yerlere kamp dikip savaşları onun menzilinde yapmak et stoklarınızı yukarıda tutmak için önemli.



Skrag The Slaughterer



Greasus Goldtooth

Ogre'ları savaş alanında yönetmek daha da keyifli, özellikle de savaştığınız düşman başka bir ogre fraksiyonu değilse. Kalın kemikli ve balık etli arkadaşlar olduklarından düşman piyadeleri darmadağın ediyorlar. Cüsseleri nedeniyle menzilli birimlere karşı zayıf olmalarına rağmen ön safları langır lungur geçip menzillilere hızla ulaşabildikleri için bu o kadar da büyük sorun değil.

Ne iyi ne kötü tarafta olmalarını da avantajınıza kullanabilir, diğer ölümlü fraksiyonların veya Kaos fraksiyonlarının yanında yer alabilirsiniz. Hangisi işinize geliyorsa, yeter ki tencere kaynasın.



GRAN TURISMO 7

Tur bindirme, araç çevirme

ALİ SEZGİN

Özellikle simülasyon oyunları söz konusu olduğunda oyuncuların seçeneği o kadar bol ki, kolay kolay kimsenin piyasada oynayacak oyun olmayacağını düşüneceğini sanmıyorum. Twitch yayınlarını izleyenler, özellikle kendilerine sağlam sim-rig dizen oyuncuların *Iracing*'i tercih ettiğini görebilirler. *Asetto Corsa* da keza öyle; çıkalı yıllar oldu ama arkasına öyle sağlam bir mod desteği aldı ki neredeyse her pist ve aracı kullanmak ve bunu çevrimiçi yapmak mümkün hale geldi. Bunların yanında eskisinden yenisine daha adını sayamayacağım kadar çok sayıda sim yarış oyunu var piyasada. Hatta Polyphony Digital değil de bir başka bir firma olsa eminim ki bu piyasaya yaklaşmadan önce defalarca düşünürdü. *Gran Turismo* içinse endişe etmeye değecek bir durum kesinlikle söz konusu değil. Çünkü sadece araba yarışı değil de otomobil kültürünün bir parçası olmuş böyle bir oyun daha yok. *Gran Turismo 7*'yi ilk oynamaya başladığımda yola yanlış şeritten çıktığımı söylemem pek yalan olmaz. Oyun yüklenirken açılan sınırlı kısımda Music Rally çıktı karşıma. Music Rally oyuna yeni eklenen modlardan ve nedense oyunda o kadar önemli bir yeri var ki oyuncular her oyunu açtıklarında ya normal dünyaya ya da Music Rally moduna girebiliyorlar. Music Rally'nin kendisiyse ne yalan söyleyeyim biraz gereksiz bir içerik olmuş. Müzik bitene kadar olabildiğince çok araba geçmeniz gerekiyor. Farklı müzikler ve yarışmalar var ama gerçekten böyle bir içerik gerekli miymiş veya ana oyunun dışında her açılışta bir seçenek olarak koyulmalı mıymış inanın bilemedim. Dünya haritası dahilindeki görevler yapısında zaten araç geçmeye dayalı benzer görevler var. Ben olsam müzik rallisini ona ait bir içerik yapar geçerdim.

Dünya haritasına geldiğimizdeyse yarış oyunlarında sevmediğim, biraz da mobil oyunları andıran bir menü var oyunda. Hemen başlarında çoğu yapıya ulaşmak mümkün olmasa da aslında GT dünyası koca bir kasaba olarak lanse edilmiş.



Otomobil Hayatı Yaşamak



Altınızda GTR varken hiçbir araç o kadar tehditkâr gelmiyor

Bunun içinde hangarlar, yarışlar için bir kolezyum, eğitim alanı ve görevler için sirk çadırı gibi detaylar var. Her gün kullanıcı deneyimini nasıl daha rahat yapabileceğini düşünen bir insan olarak nasıl rahatsız olduğumu hayal bile edemezsiniz. Özellikle bundan yaklaşık 9 sene önce çıkan *Gran Turismo 6* ile bu işler çözülmüşken hem de… Şehir yapısı daha eski GT oyunlarında kullanılan menülere bir göndermeymiş ama o kadar anlamsız ki... Klasik arayüzlerde aradığınıza saniyeler içinde erişebilmek büyük rahatlık. Başlarda itici gelen bu tasarımın bir amacı var ama bütün içeriği açmadan bunu tam olarak kanıksamak mümkün olmuyor.

Eğer siz de benim gibi oyun başlar başlamaz en iyi bildiği pisti açıp tanıdığı bir arabayla oyunun ne kadar tutarlı olduğunu görmek isteyen oyunculardansanız GT bu konuda sizi biraz yoracak. Oyunda bulunan 400 küsur aracın çoğu başta bizlere kapalı olarak başlıyor. Oyunda hemen hemen her şeyi açmak için Kafe'de aktif olmak gerekiyor. Kafe, oyunun menüsündeki yapılardan biri ve buradaki garip arkadaş bizlere tamamladığınız zaman yeni pistler ve yarışlar sunan görevler veriyor. Örneğin 3 tane klasik Japon arabası toplamak üzerine bir görev geliyor ve Kafe'de ödülün bu üç arabadan biri olduğu toplam üç yarış sunuluyor. Ben yarışmakla uğraşamam derseniz bu araçları satın almak da mümkün. Lakin bunu yapmanız durumunda zaten aynı yarıştan kazanacağınız aracı almış oluyorsunuz -ki araba fiyatları düşünüldüğünde bu kârlı bir durum olmuyor.

Oyunda bir oyuncunun güçlü bir arabayla her yarışı temizlemesinin önündeki en büyük engel PP sistemi. Yarışların neredeyse tamamında alt veya üst bir "Power Point" limiti var. Eğer aracınız fazla güçlüyse veya istenenden zayıfsa o yarışa katılamıyorsunuz. Özellikle oyunun başında araba Japon olacak, arkadan itişli olacak, motoru arkada olacak falan derken ilk yarışlar çok kısıtlayıcı oluyor. Zamanla bu içerikleri yarışarak açıyorsunuz ancak GT araçlarına veya hayallerinizdeki o Porsche'a geçmek için biraz daha uğraşmanız gerekiyor. O arabayı almanın da sıkıntıları var çünkü dediğim gibi sınıfı ve PP'si yüzünden ödüllü yarışlara giremiyor.

Gamepad'le direksiyon keyfi

Küçük kasabanızdaki içeriği açmak için yarışlara başladığınızı varsayıyorum. Şahsen oyunu hem Thustmaster T300 hem de Playstation'ın kendi DualSense koluyla deneme fırsatı buldum. En başından söyleyeyim DualSense deneyimi inanılmaz olmuş. Elbette bir direksiyonun yerini alamaz ama tetik tuşlarının tepki veriyor olması işleri o kadar çok değiştiriyor ki! Bir spor arada hissedebileceğiniz frenlerin bastıkça sertleşmesi, ABS'nin seri vurarak devreye girmesi hepsi tam anlamıyla hissediliyor. Gaz pedalı sertliği haricinde çok değişken bir cihaz olmadığı için gaza basarken öyle abartılı farklar olmuyor. Sadece eski arabalarda o pedal hissi biraz daha sert oluyor. Haptic'ler sayesinde özellikle klasik arabalarda viteslerin attığını baya baya hissediyorsunuz.

Direksiyon deneyimi elbette daha rahat ve özellikle Sports moduna girip en iyi süreleri yapan bir "Alien" olma hayaliniz varsa elinizde iyi bir direksiyon olması hep şart olarak görülmüştü. Buna rağmen ben çok iyi süreler yapan Gamepad oyuncularının olacağını düşünüyorum. DualSense'i analog kol üzerinden değil de hareket algılayarak kullanmak ve bir de üstüne tetiklerin tepki vermesinden faydalanarak aşırı hassaslıkta yarışan canavar oyuncular mutlaka çıkacaktır. Dahası Force Feedback'li direksiyonlar haricinde hissedilmeyen aracın dışa savrulmaya başlaması veya lastiklerin üzerindeki basınçları kol üzerinden hissetmek artık mümkün. Hiç direksiyon olmadan göreceli olarak doyurucu bir sürüş hissi almak mümkün yani.

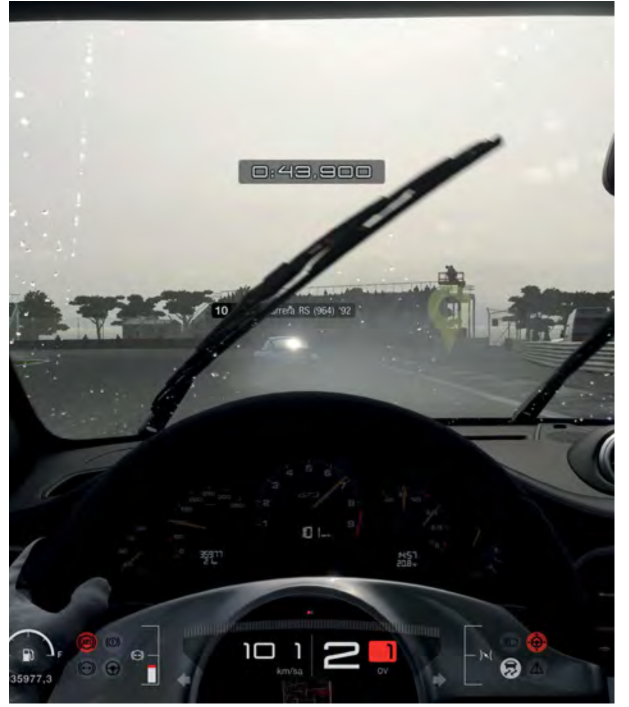
Doyurucu demişken, bu arada ilk defa uzun süreli sürdüğüm bir aracı bir oyunda deneme şansım oldu ve bu sayede oyunun hissiyatı ve tutarlılığı konusunda daha tutarlı yorum yapma şansım oluyor. Oyunda şu anda da kullandığım 2015 Toyota GT86 var ve bu aracı 5 - 6 aydır kullanan bir şoför olarak söylemem gerekir ki Polyphony Digital gerçekten inanılmaz bir his çıkarmış. Stok halinde oyunda verdiği tepkiler, benim yolda yaşadığım deneyimin neredeyse birebir aynısı. Hıza bağlı olarak "Understeer'a" girdiği noktalar, aracın torque sebepli zorlanmaları, alabildiği virajlar ve motor sesi tam anlamıyla birebir olmuş. Özellikle bu aracın olduğu diğer oyunlarla karşılaştırdığımda oturma pozisyonunu da tam anlamıyla doğru yapmışlar. Forza'da, Asetto'da hep sanki aşırı kısa bir insan sürüyormuşçasına direksiyonun üzerinden yola bakmaya çalışıyorken burada duruş optimal pozisyona çok uygun olmuş. Eğer GT86'yı referans olarak alıp firmanın bütün araçları için aynı ayarda uğraştığını varsayarsak, GT 7'nin tutarlılık bakımından uzunca bir süre rakipsiz olacağını öngörmek yanlış olmasa gerek.

İşin görsel kısmına gelemedim bile. GT 7'nin araç modelleri açıkça söylemem gerekirse bir yarış oyununda gördüğüm en iyi modeller olmuş. Özellikle tampon kamerasından giderken araçlara fazla yaklaştığımda detayları incelerken kaza



Kendi aracımla Peri Bacalarına gitmesem de GT 7 sayesinde gitmiş kadar olduk!



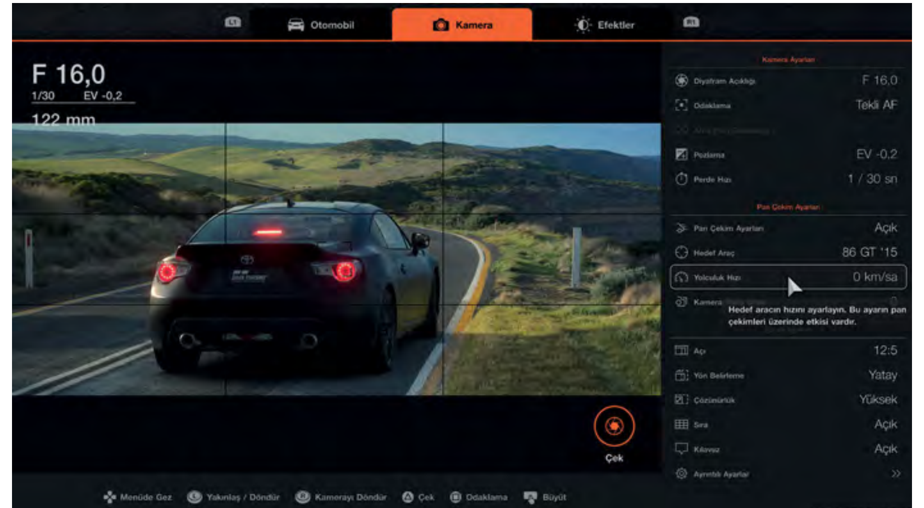


yaptığım çok sayıda an oldu. Pistler ise tek bir tonda değiller. Özellikle GT7 için yenilenen veya tekrar düzenlenen pistler adeta göz kamaştırırken, *GT Sport*'tan çevrilenlerde bariz bir detay eksikliği var. Oyunla birlikte gelen dinamik gün değişimi her pist için mevcutken hava durumu değişiklikleri ne yazık ki bütün pistler için geçerli değil. Lakin olduğunda da tam oluyor ama. Aynı iddia edildiği gibi belirli yerlerde su birikintileri oluşabiliyor ve bu sürüşü ciddi anlamda olumsuz yönde etkiliyor. Yarış esnasında sırf bu birikintiler yüzünden ideal yarış çizgimden çıkıp, göletlerin olmadığı rotalara yöneldiğim çok oldu. Neyse ki 90 pist arasından sırıtan bölüm sayısı son derece az. Farklı pistler ve onların varyasyonlu rotaları derken yarışmak için bolca güzel alan bulacaksınız.

Eğer Playstation 5 sahibiyseniz oyunda Ray-Tracing (Işın-İzleme) kullanabiliyorsunuz ancak burada ciddi bir "ama" var. Yarış esnasında ışın izleme sistemi çalışmıyor bunun yerine fotoğraf modunda ve tekrarlarda bu görsel kaliteye ulaşmak mümkün. Yarışların kendisiyse 4K 60 fps olarak çalışıyor. Işın izleme kısımlarının olduğu tekrarlardaysa kaçınılmaz olarak performans kaybı oluyor. Değişken hava şartları ve gün değişimi yüzünden Işın-İzleme burada harikalar yaratabilirdi. Oynanış esnasında olmaması benim için ciddi bir hayal kırıklığı oldu.

Öte yandan normalde bu tarz şeylerle uğraşmam ama fotoğraf modu harika olmuş. Oyunda içinde Türkiye'nin de bulunduğu çok sayıda ülkeye ait önemli noktalarda fotoğraf çekimi yapmak mümkün oluyor. Işın-izleme sayesinde araç sahneye öyle bir oturuyor ki, oyunu bilmeyen biri gerçekten aracın orada olduğuna inanabilir. Yapımcı ekip ülke ülke gezip önemli mekanların resmini çekmiş ve sonrasında bu resimlere ışık ve üç boyutlu alan tanımlamış. Bu sayede inanılmaz gerçekçi sahnelerin içinde aracınızı istediğiniz yere koyabiliyorsunuz. Türkiye için özellikle Asyalı turistlerin tercih ettiği Peri Bacaları mekân olarak seçilmiş. Ayrıca Kapalıçarşı'dan bir fotoğraf ve nedense Kayseri'de alakasız bir cadde var fotoğraf modu için. İnanın bana Kayserili arkadaşlarım bile bu sokağın tercih edilmesinin arkasındaki nedeni bilmiyorlardı. Dünyanın en sıradan ve çirkin sokağı resmen ya!

Menü üzerindeki yapılar arasında çok sayıda yeni içerik de var bu arada. Örneğin ben aracıma modifikasyon yapmak üzere doğrudan GT AUTO'ya girdim. Burada üzülerek belirtmem gerekiyor ki, seçenekler öyle aman aman fazla değil. Her araba için 2-3 spoiler, bir tane yanlık ve birkaç gövde seçeneği var. Oyunda toplamda 420 araba olduğunu düşünürsek ortaya çıkan rakam kötü değil aslında ama sizin de benim gibi takıntılı olduğunuz bir araç varsa bu seçeneklerin sınırlı olması sizleri de biraz hayal kırıklığına uğratabilir. GT AUTO'da motor bakımı, yağ değişimi gibi önemli işlemler de yapılabiliyor. Bu sayede eğer ikinci el bir araç almanız veya aynı aracı çok kullanmanız durumunda olası performans kayıplarının önüne bu bakımlarla geçebiliyorsunuz. Elbette gerçek bir araba tutkunu aracını uzun süre kirli bırakmaz. GT Auto'nun temizlik servisi sayesinde yarışlara parlayan bir araçla da girmek mümkün oluyor.





Eski oyunlarda araç aldığımız galeri artık üç parçaya bölünmüş durumda. İkinci el dükkânı geri gelmiş ve bu sistem biraz daha çevrimiçi içeriğe entegre edilmiş. Örneğin oyuncular belirli araçlara fazla abanırsa o araçlar "satılmış" olacak. Satılan araçların yerineyse ertesi gün yeni araçlar geliyor. Siz yarışıp para biriktirirken almak istediğiniz 911 GT3'ün satıldığını görmeniz gayet olası. Özellikle fiyat- performans araçları anında gidiyor. O yüzden hazırda para tutup iyi bir araca denk gelir gelmez harcamak daha mantıklı. Daha güncel bir araba satın almak isterseniz de iki seçeneğiniz olacak. Brand Central'da markalar aynı bayi açmış gibi o dönem güncel olan araçlarını satıyorlar. Nispeten eski 4-5 yıllık araçlar da var ama burada 2015 öncesi bir araca denk gelmek oldukça zor. Eğer bulunması daha zor bir araç arıyorsanız her seferde 6 aracın çıktığı Efsanevi Otomobiller kısmı var. Burada da çok ilgi gören araçların tükenmesi söz konusu. Zaten burada rakamlar fazlasıyla uçuk olduğu için bu nadir araçları para biriktirip almak gibi bir durum çok olası değil. Cebinizi doldurup, olan iyi araçlardan birini kapacaksınız burada mecburen.

Gran Turismo her zaman motor sporlarını öğrenmek isteyen oyuncular için harika bir başlangıç noktası oldu ve burada da durum farklı değil. Viraj alma, erken frenleme ve ağırlık merkezi değiştirerek dönme gibi temel işlemleri lisans derslerinde öğrenmiş oluyorsunuz. Baştaki dersler temel teknikler üzerine olsa da yaklaşık 3-4 senedir Sim Racing ile ilgilenen benim bile faydalandığım eğitimler oldu. Hiçbir şey olmasa bile pratik oluyor sonuçta. *Gran Turismo*'da ilerleyen her oyuncunun bir noktada bu eğitimleri tamamlaması gerekiyor zaten. Çünkü yarışlar bir süre sonra araç tipi ve motor tarzı gibi kısıtlamaların da ötesinde özel lisans tipleri de gerektirebiliyor bazı yarışlar için.

Bunun haricinde kolay yoldan para kazanmak isteyen oyuncular için eğlenceli görevlerin bulunduğu sirk çadırı şeklinde eklenmiş bir görev kısmı da var. Burada genelde çoğu kolay, belirli süre içinde araç geçmece veya bir segmentte süre yapmaya dayalı çokça içeriği bulmak mümkün.

Oyunun kopyasının erken gelmesi nedeniyle deneyemediğim tek içerik GT Sport kısmı oldu. Çok oyunculu içerikleri oynayabilmek için bol oyuncu olması gerekiyor zira. Eğer içerik Sport'daki gibiyse "Benden iyi süren vardır" korkusunu yenerek bu modu denemenizi şiddetle tavsiye edeceğim. Oyunda süre sistemi var ve benzer süreleri yapan oyuncularla eşleştiriliyorlar. Sizler de hızlı oyuncuların sizi sıkıştırma derdi olmadan dişinize göre rakiplerle yarışırken kendinizi geliştiriyor olacaksınız.

Gran Turismo 7 başta yavaş başlasa da neden özel bir oyun olduğunu oyunculara kısa sürede hatırlatıyor. GT serisi oyunları en hızlı arabayı alıp, Monza'da tur atmanın ötesinde bir amaç taşıyor. Arabalar ve arabalara dahil her şeyi yücelten, onlara bir ilahmışçasına biat eden oyuncular için yapılmış bir ürün var karşınızda. Oto galerilerinde bile saatlerce sizi oyalayacak içerikler mevcut. Her mağazanın dükkân sayfası, tanıtım videoları ve son derece detaylı modeller derken buradaki içerik neredeyse hiç bitmiyor. Onlarca yarış kazanıp, bir süper arabaya sahip olmak, onu modifiye etmek falan derken herhalde oyundaki zamanımın büyük çoğunluğu arabalara bakarak geçmiş olabilir. Son dönemde kaybolmaya başlayan bu araç kültürünü yeniden canlandıran bu harika eseri ne olur kaçırmayın.



- Araç modelleri ve fizikleri inanılmaz!
- Gün değişimi çok iyi yapılmış
- Pist sayısı gayet tatmin edici
- Eğitim içerikleri muhteşem
- Sport modu e-spor ihtiyacını rahatlıkla karşılar.
- DualSense desteği muhteşem

—

- Menü ve içerik açma sistemi çok hantal
- PP sistemi oyunu çok yavaşlatıyor
- Her pist eşit seviyede detaylı değil

8



Son Karar

GT 7 bir yarış tutkununun sahip olabileceği en iyi yarış oyunlarından biri. Uzun süre oynayacağıma eminim ama biraz daha kullanıcı dostu olsa efsane bir oyun olurmuş.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Polyphony Digital | **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 699 TL (Playstation) | **YAŞ SINIRI:** 16+

Joseph'in kaotik bilinçaltındaki kendi ölümü belki de gördüğü en az üzücü olay...



FAR CRY 6 - EPISODE 3 JOSEPH: COLLAPSE

Kefaretin bedeli

OĞUZ ERDOĞAN

Far Cry serisi ile aramda bir gönül bağı olduğu için oyunlardaki kötü adamlara da ayrı bir sevgim var. *Far Cry 6*'nın ek paketleriyle birlikte Vaas, Pagan ve Father ile oynayabileceğim haberi beni çok mutlu etmişti. Lakin ilk ek paket olan Vaas'ın deliliğinden sonra *Far Cry*'ın neden oyuncuları delirttiğini bir kez daha hatırladım. Tam da Vaas'ın tanımladığı şekilde mütemadiyen aynı şeyleri yapmak bir noktadan sonra Alt ve F4 tuşlarına olan yakınlığınızı yükseltiyor. En nihayetinde favori *Far Cry* karakterim Joseph ile oynamak ve onun bilincinden kaçmak ise beni bu deliliğin ötesinde bir tatmin duygusuna kavuşturdu. Ya da ben de artık her Far Cry kötüsü gibi yavaştan delirmeye başlıyorum...

Bundan önceki iki DLC ile tamamen aynı mekanikleri barındıran *Joseph: Collapse*'ın bana göre içlerinde en iyisi olmasının sebebiyse atmosferi ve Jospeh'in ta kendisi. Vaas ve Pagan ile empati yapmak biraz zorlama geliyordu. Joseph Seed için ise durum çok farklı. Her ne kadar kendisi de zır bir deli olup peygamberliğini ilan etse de bu yolun yol olmadığını geç de olsa fark etmişti. *Far Cry 5*'in ve sonrasında yan oyunu *New Dawn*'ın hikâyesinde Joseph'in girdiği yolun sonuçlarına tanıklık etmiştik. Aslında FC 5'in arka planında neyin yaklaşmakta olduğu adeta bağırıyordu. (kelime oyunu değil, radyolarda nükleer savaş kapıda diye anonslar havalarda uçuşuyordu) En nihayetinde kendi yoldaşlarını ve bu uğurda kurduğu ailesini kaybeden Joseph Seed için bu zihinden kaçış bir kefaret dönemiydi.



Kefaretin Bedeli

Her üç karakter için oyundaki mekanikler hemen hemen aynı olsa da isimler değişiyordu. Vaas ile Cash olarak karşımıza çıkan para birimi Joseph için "penance" yani kefaret olarak değişmiş. Öldürdüğümüz düşmanlar ve açtığımız sandıklardan topladığımız kefaret puanlarıyla Joseph'i ve silahlarını geliştiriyoruz yani bu konuda hiçbir değişiklik yok. *Collapse*'ın en göze batan değişimi Joseph'in diğer iki karakterden farklı olarak gerçek bir pişmanlık içerisinde olması ve hayattaki en büyük dayanağı Tanrı'yı bile sorgular hale gelmesiydi. Beşinci oyunun geçtiği Hope County'nin ikonik mekanlarında bu sefer Seed'in haçını tamamlamaya uğraşıyoruz. Ancak aradaki yan işlerin kalitesi diğer iki karakterin çok üzerinde.

Beşinci oyundaki üç ana düşman Faith, Jacob ve John Seed bu kez Father'ın kendini affetmesi için kurtarması gereken karakterler. Özellikle Father'ın göz bebeği Faith ile ilgili o kadar güzel detaylar ve bölümler var ki bir noktada Faith'in nasıl bu tarikata girdiğini ve hayatının elinden alındığını görebiliyoruz. Her şeyi ailesini korumak için yaptığına kendisini inandıran Father'ın bu illüzyondan çıkıp akıl ve mantık çerçevesinde düşünmeye başlaması oyuna epey perspektif katmayı başarmış.

"Tanrı öldü!"

Friedrich Nietzsche, bu tarihe geçen sözünün devamında dünyanın sahip olduğu en kutsal ve en kudretli şeyin ardından geriye bir ölü kaldığından bahseder. İşte Joseph'in sorgulamaya başlaması da her şeyi kaybeden bir insanın bu enkazla baş başa kalması. Bu enkazın kalıntılarını Joseph'in kendi çöküntüsü içerisinde haritada bolca görüyoruz, bazen yozlaşmış bir heykeli tamir ederken bazen de John, Jacob veya Faith'den af dilerken Joseph kendi günahlarından arınmanın yolunu arıyor ve tanrıyla kavgası da tam olarak böyle başlıyor. İlk iki oyunda karakterlerin iç seslerinin yanı sıra bilinçaltlarında onlarla çatışan bir ses bize oyun boyu eşlik ediyordu. Eh, kendisini peygamber sanan bir adam







Kefaret uğruna geçmişin pişmanlıklarıyla yüzleşirken en ağır darbeyi vuran hep Faith yani inanç oluyor.

için bu sesin tanrı olması da hiç şaşırtıcı değil.

İşte *Collapse* yani çöküşün temelinde de bir günahkarlık/af dileme yatıyor. Alt metinleri bu kadar ilgi çekici olsa da mütemadiyen aynı şeyleri yaptığımız için bir noktadan sonra bu mesajların da anlamı azalıyor. Ancak bu sefer diğer iki ek paketten farklı olarak Joseph, bilinçaltından kaçmaya çalışmıyor. Aksine en çok yapmak istediği şeyi dünyayı daha güzel bir hale getirmeye çalışıyor. Bulduğumuz her haç parçasından sonra haritanın o bölgesi adeta bir kurtarılmış bölge haline geliyor. Yozlaşmış bataklık yerini saf bir güzelliğe bırakıyor. Joseph'in nihai amacı ise oyuna ilk başladığımızdan sonra biraz daha değişiyor.

Hope County artık umutsuz...

Far Cry 5'in ana karakteri olarak bizim yaptığımız her şey Father'ı ve tarikatını durdurmak içindi. Tüm bu vahşet ve katliam Joseph'in kalbinde büyük yaralar açmış. Zaten *New Dawn*'da Father ile konuştuktan sonra eğer biraz keşif yaparsanız FC 5'in ana karakteri Deputy'nin Father tarafından yaptığı her şeye rağmen affedilip bambaşka bir hale büründüğünü görebiliyordunuz. Judge olarak karşımıza çıkan Deputy'nin *Collapse* içerisinde de büyük bir rolü var. Joseph Seed'in kendi yargıcı olarak değerlendirdiği Deputy neredeyse her boss dövüşünde aşmamız gereken bir engel olarak orada duruyor.

Hope County'nin bir zamanlar umudu olan Deputy'nin Father etkisiyle geldiği hale bakınca beşinci oyunda yaptığımız her şeyin boşa gittiğini anlıyorsunuz. Lakin bu boşa gitme oyunun hikâyesini taca atmıyor, aksine kafalarda "Father haklı mıydı?!" şeklinde tatlı bir soru işareti oluşmasına neden oluyor. Yani diğer iki ek pakette zorla bize empati yaptırmaya çalışan Ubisoft genel Father hikâyesiyle birlikte bu empatiyi kademe kademe kafanıza yerleştirmeye çalışıyor. Tabii ki Joseph Seed'in özünde bir tarikat lideri ve ruh hastası olduğunu unutmamak lazım, zira dediğim gibi *Far Cry* serisinde aklı başında insan bulmak pek mümkün değil.

Dönülmez akşamın ufkundayız

Vaas ve Pagan ikilisiyle oynarken bilinçaltından kaçmak çok mantıklı bir karardı çünkü ikisinin de dünyaya bakış açısı kendi ihtişamlarını yüceltmek uğrunaydı. Böyle olunca yozlaşmışlık doğrudan düşüncelerinin kendisi olmuş ve kafalarının içi bile yaşanamaz bir hale gelmişti. Father'ın af dileme arzusu ve her şeyi daha iyi bir yere getirme sevdası doğrudan üç DLC arasındaki son bölümü en özel kılan etken oluyor. Eğer kefaret denemesinin sonunda tanrıyla barışıp onun izini takip etmezseniz neredeyse Father'ın tüm düşüncelerinin temelini oluşturan bir olgu ortadan kalkacağı için ekstra zor ama bir o kadar anlamlı bir dövüş sizi bekliyor. Benzer dövüşler Pagan'da kendi alter egosuyken Vaas için ablası Citra şeklinde ilerliyordu. Hiç şüphesiz Father'ın bu "kendi pisliğimi kendim düzelteceğim" düşüncesi içlerinde en tatmin edici olanı.

Nihayet elimizde tamamlanmış bir ek paket üçlemesi var. *Far Cry*'ın üçüncü oyundan bu yana getirdiği deli kötü adamların perspektifinden kendi bilinç altlarında bir yolculuğa çıktık. Tabii ki bunu da yine *Far Cry* kodundan şaşmadan sürekli aynı şeyleri yaparak tecrübe ettik. Diğer iki ek paketin karakterleri beni çok tatmin etmese de Joseph "Father" Seed'i ayrı bir yere koyduğum için bu sefer oynarken karakterle zorlama değil gerçek bir bağ kurabildim, bu da aldığım keyfi yükseltti. Lakin siz eğer Father'a özel bir ilgi besliyorsanız üç aşağı beş yukarı üç DLC de birbirinin kopyası şeklinde ilerliyor; tanımlar ve atmosfer biraz farklı olsa da yaptığımız şeyler tamamen aynı. Bakalım *Far Cry 6*'nın kötüsü Anton Castillo için de ilerleyen dönemlerde bir zihin bölümü gelecek mi? Bir kez de yozlaşmış Yara'ya bir diktatör gözünden bakmak ilginç olabilir.

YAPIMCI: Ubisoft Montreal | **YAYINCI:** Ubisoft | **PLATFORM:** XSX, XB1, PS5, PS4, PC | **TÜR:** FPS/Roguelike



+
- Diğer iki ek pakete göre daha tatmin edici bir hikâye
- Joseph "Father" Seed başlı başına bir artı ve tanrı ile konuşmaları oyuna şahane bir renk katmış
- Faith, Jacob ve John'un kurtarılma görevleri epey iyi, hele Faith kısımları çoğu Far Cry görevinden daha güzel

−
- Üç ek paket de birbirinin aynısı gibi hissettiriyor
- Maksimum ikinci denemeden sonra tamamen aynı rutine giriyorsunuz
- Father gibi ikonik bir karakter için daha fazla yan görev koyulabilirdi

7.5

COLLAPSE

Son Karar

Joseph: Collapse bana göre kesinlikle üç ek paket arasında en doyurucu olanıydı ama bunda Father'a özel bir merak beklememin de payı çok büyük. Birbirinin klonu gibi duran üç ek paket büyük bir indirim alırsa Far Cry hastaları tarafından denenmeli.

KAPIA

Kapya biberi esprisi yapmamalıyım, yapmamalıyız...

ESER GÜVEN

Kapia, Kickstarter sürecinden beri takibimde olan, Steam'de demosunu oynayıp istek listeme eklediğim macera oyunlarından biriydi. Oyunun yapımcılarından Anna Antonov'dan "Acaba Kapia'yı incelemek ister misiniz?" diye mesaj aldığımda çok sevindiğimi söylememe gerek yok herhalde, "İstemem mi?" dedim, "Sıkı bir point 'n click macera hayranı olarak zevkle incelerim hem de" dedim. Yaklaşık 6 saatte biten oyunu zevkle oynadığıma göre şimdi de sıra zevkle incelemeye geldi.

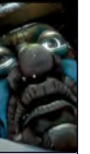
"2 for 2" tam da adından anlaşılacağı üzere bir karı kocanın, Anna ve Pavel Antonov'un kurduğu bir indie stüdyo ve yaklaşık yedi senelik bir geliştirme sürecinin ardından bu "tutku" projesini oyuncularla buluşturabilmişler.

Bu Batı başka Batı, o Doğu başka Doğu

Oyunun distopik hikayesi Batı ile Doğu ismindeki bölgeler arasındaki savaşı arka plan olarak kullanıyor. Dünyanın büyük bir kısmı çöpe dönmüş, insanlar ve zeki robotlar kubbeyle kapatılan şehirlerde hayatta kalmışlar. Ancak bu şehirler de yavaş yavaş Göz ismindeki varlığın kontrolüne girmeye başlamış, oyunun geçtiği Kapia şehri de bunlardan biri. Caddelerde bu gözlerden bolca görmek mümkün, herkesin yaptığı her şey takip ediliyor bu dünyada. Batı nedir, Doğu nedir, bu Göz nereden gelmiş, kim yaratmış, tüm bunları oyunu oynarken öğreniyoruz.

Kapia'da kimi zaman büyükbaba Stefan, kimi zaman torunu meraklı bıdık Remy ile oynuyoruz. Stefan yollandığı son görevde çok hassas bilgiler içeren bir sürücü ele geçiriyor. Onun eve dönmesini heyecanla bekleyen Remy dedesi geri dönmeyince bir şeylerin ters gittiğini anlıyor ve onun peşine maceraya atılıyor. Stefan'lı kısımlarda oyunun hikâyesini daha net anlamaya başlıyoruz, Remy'li kısımlar ise ufak bir çocuğun yaramazlıklarını ve heyecanını yansıtıyor daha çok.

Oyun tamamen 3D olarak hazırlanmış, tür olarak benzetme yap derseniz *Grim Fandango* örneğini verebilirim. Klavye fare ile de kontrolcüyle de oynaması son derece basit. Modellemeler güzel, oyun dünyası ilgi çekici, çeşitli robotların ve karakterlerin tasarımları gayet ilginç ama işin teknik kısmında bolca sıkıntı var. Şimdi elbette *Kapia*'yı herhangi bir AAA oyunla kıyaslayarak değerlendirmeyece-





Oyunun yükleme ekranları çok tatlı

ğim, böyle işe yeni başlayan bir ekibin oyununda elbette teknik sorunlar olabilir. Eğer oyun yapmaya devam ederlerse muhtemelen bir sonraki oyunlarında daha iyi bir iş çıkarırlar, sonuçta tüm bunlar bir öğrenme süreci.

Detaylara takılmazsanız eğlencesi yerinde

Teknik sıkıntı dediğim şeyler dudak senkronunun olmayışı, kamera açılarının bazen sapıtması, bazı animasyonlarda göze batan eksiklikler, ses seviyelerinin düzensizliği olarak sayılabilir. Ama mesela karlı bölgelerde yürürken karda izlerin kalması gibi ince detaylar oldukça iyi işlenmiş, yani potansiyel var ama uygulama çok da iyi değil. Oyunun karakterin durduğu yere göre değişen kamera açıları en büyük sıkıntılardan biri aslında. Sağa doğru ilerlerken bir anda kamera değişiyor ve sağ aslında sol tarafınızda kalıyor falan. Bu tür geçişler bazen dikkat dağıtıcı olabiliyor. Arkanızda kalan bir yere gitmeniz gerektiğinde de ekran dışında kalan yere tıklayamadığınızdan öyle çok rahat etmiyorsunuz. Oyuna dair en büyük şikâyetim sanırım buydu.

Bulmaca bakımından bana inanılmaz kolay geldi *Kapia*. Hatta son yamayla birlikte oyundaki birkaç tane olan mini oyunu da geçme özelliği eklediler ki oyunu iyice kolaylaştırdı bu da. Hikâyesi biraz yetişkinlere yönelik ama oynanışı düşününce çocukların point 'n click macera türüyle tanışma açısından iyi bir giriş oyunu olabileceğini düşünüyorum. Alacaksın çocuğunu ya da küçük kardeşini, birlikte oynayacaksın mis gibi. Maksat çocukların eli alışsın :)

Özellikle bahsetmek istediğim bir detay var, oyunun ara yükleme ekranları müthiş. Bu ekranlarda yaşları 5 ile 10 arasında değişen çocukların *Kapia* ile ilgili çizdikleri resimler var. Köşelerinde çizen çocuğun ismi ve yaşı yazıyor. Ne güzel bir dokunuş. Hele oyunun 'jenerik' kısmını mutlaka ama mutlaka izlemenizi öneriyorum. Bu da bir çocuk kitabı şeklinde ve emeği geçen tüm çocuklar burada da listelenmiş. Çok hoşuma gitti bu.

Bu güzel evreni tek oyunla heba etmemeli

Ben oyunu sıkılmadan oynadım ama sonlara doğru hikâyenin biraz dağıldığını, bazı kısımlarda da anlamsızlaştığını mutlaka söylemem lazım. Aralarda turşu toplama gibi neden konulduğunu anlamadığım saçma işler de yaptık, yine sonlara doğru tavşan Bunny olarak oynadığımız çok kısa bir bölüm de var ve onun da neden konulduğunu anlamadım. Zaten o kadar kısa ve ani şekilde kesiliyor ki, sanki belli bir yerden sonra oyun aceleye gelmiş gibi hissettirdi bana.

Son kısmında da hikâye biraz alelacele toparlanmaya çalıştı ama bazı kısımlar bence havada kaldı. Oyun içinde çeşitli terminallerde okuduğumuz gazete haberleri, günlük dosyaları vs ile desteklenmiş güzel bir arka plan hikayesinin ön kısmı bence pek de iyi doldurulamamış. *Kapia*, dünyasında olup biten şeyleri merak ettiriyor ve ben kendimi daha fazlasını öğrenmek isterken buldum açıkçası. Bu haliyle ortalamanın biraz üstünde bir oyun ama 2 for 2 ilerisi için umut vaat ediyor.





- Yükleme ekranlarına ve jenerik kısmına bayıldım
- Oyunun arka plan hikayesi üzerinde iyi çalışılmış
- Karakterler renkli, Remy oldukça sevimli bir bücür
- Dede Stefan başta olmak üzere seslendirmeler gayet iyi

—

- Çok basit. Zorlayıcı bulmacası yok
- Ses seviyeleri dengesiz
- Etrafta dolaşırken kamera çok sık değişiyor
- Anlatım sonlara doğru bocalamaya başlıyor
- Bazı bulmaca ve sahneler bana çok gereksiz geldi

7



Son Karar

Açıkçası Kapia evreninde geçen yeni bir oyuna hayır demem. Daha bir cilalanmış, teknik sıkıntıları giderilmiş, daha fazla detaya girilmiş bir oyun oynamak oldukça keyifli olabilir.

TÜR: Point'n Click Macera | **YAPIM:** 2 for 2 | **DAĞITIM:** 2 for 2 | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (32 TL)

ELDEN RING™

HIGH FANTASY DEĞİL "HIGH" FANTASY

YAZAN: ONUR KAYA

Bu incelemeyi yazmak bana düşmemeliydi. Normalde Soulsborne bilginimiz Eser yazacaktı, birtakım teknik aksaklıklar yüzünden "Elden Ring oynar mısın?" sorusu bana soruldu. Reddetmedim ama etmeliymişim…

Ey be *Elden Ring* sen neymişsin? Ay sonu bizle buluştuğu için hızlı inceleme gerekliliği yetmedi, uzun uzadıya kritiğini hakkıyla yazması ciddi anlamda zor bir oyun çıktı. Bir de oyunun elimize ulaşmasından 1-2 gün sonra oyunu muhtemelen haftalardır oynamakta olan yabancı basının notları aşırı yüksek gelince, oyunu incelemek epey çetrefilli bir göreve dönüştü. Oyunda attığım her adımda, "Yok be ne 10 üzerinden 10'u, Dark Souls da Sekiro da daha odaklı, daha konsantre oyunlardı!" kırmızı köşesi ile "Ama neler neler de koymuşlar oyuna şimdi, acaba benim mi dedeliğim tuttu?" mavi köşesi arasında ara dayağı yedim durdum.

Ha baştan peşin peşin söyleyeyim, hâlâ duymadıysanız da benden duyacağınız, oyunun sahip olduğu o çok can sıkıcı performans sorunları yüzünden bu notlar bu kadar yükseklerde uçmamalıydı bana göre. "Olur o kadar" denip geçilemeyecek kadar problemli çıktı oyun çünkü. Lakin işin bu kısmına yazının sonlarında dönelim ki bu sorunlar olmasaydı *Elden Ring* o puanları, From Software'in yaptığı en iyi iş olarak anılmayı hak eder miydi bunun tartışmasını yapalım uzun uzadıya.

Uyarı: Bu yazı süresince oyunun ismiyle alakalı berbat kelime oyunu esprileri yapılmayacaktır.

Dünya âlem Elden Ring

Oynadığınızda normal şartlarda 1,5-2 senede bir makine gibi kaliteli içerik sahibi uzun oyun basan From Software ekibinin bu sefer arayı neden açtığını anlayacağınız bir oyun *Elden Ring*. İçerik açısından ne kadar bereketli, ne kadar girift bir dünya sunduğunu esasen ben anlatamam, sizin görmeniz lazım. Ancak buraya fikir almaya geldiğiniz için bir şeyler yapmaya çalışmam da zaruri. Şöyle söyleyeyim, bir tarafta üzerinde çok para ve zaman harcanılan her içeriğin oyuncu tarafından görülmesini garantileyen stüdyolar, diğer tarafta oyunun en sonlarındaki, kalanlara kıyasla çizgisel bir bölgedeki, oralarda bir yerlerde olduğunu bilip arasanız zor bulacağınız bir çıkıntıya oyunun en epik bölüm sonu canavarlarından birini saklayan From Software ekibi.







Karakter Sıfırlamak

Eski moda takılıp Souls oyunlarını daima düz kılıç kalkan oynayanlardan olabilirsiniz. Ancak Elden Ring istemediğiniz kadar opsiyon sunduğu için alışkanlıklarınızı değiştirme ihtimali en yüksek olan Souls oyunu. Peki karakterinizi nasıl sıfırlayacaksınız? İlginçtir, Respec özelliğini açmak için belli bir bölüm sonu düşmanını yenmeniz gerekiyor. Academy of Raya Lucaria'da karşılaşacağınız "Renna, Queen of Full Moon" isimli düşmanı yendiğinizde size Rebirth adı altında sıfırlama opsiyonunu sunacak. Bu opsiyonu kullanabilmek için envanterinizde Larval Tear isimli eşyadan bulunması gerekiyor, bundan bir tane vererek statlarınızı sıfırlayıp harcadığınız bütün tecrübe puanını geri kazanabilirsiniz.

Sekiro Esintileri

From Software Sekiro'da yaptığı deneylerden birinin sonucunu Elden Ring'e de enjekte etmiş. Artık bölüm sonu düşmanları dahil olmak üzere her düşmanın (her ne kadar biz göremesek de) bir postür barı var. Düşmana vurarak doldurduğumuz bu bar hızlı bir şekilde boşalıyor, o yüzden doldurabilmek için agresif oynamak gerekiyor. Yeterince kısa zamanda yeteri kadar darbe vurabilirseniz, düşmanınız yere çöküyor/düşüyor ve kendisine yüksek hasar veren bir kritik vuruş yapma hakkı kazanıyorsunuz. Bu sistemi sevmekle beraber biraz daha transparan olmasını tercih ederdim çünkü oyun size bu sistemin sayısal verilerini sunmuyor. Düşmana vurduğunuz postür hasarı sabit değil ve ne şekilde vurduğunuza göre değişiyor; Ash of War becerileri normal darbelerden daha sersemletici. Lakin bunlar da kendi aralarında sersemletici, keşke hangi beceri kaç postür hasarı vuruyor arayüzden görebilsek de ona göre karakter kursak ama yok.



Mix of Wondrous Physick

Elden Ring'de Sağlık(HP) ve Mana(FP) dolduran iksirlerimizin yanında sadece bir tane taşıyabildiğimiz yeni bir iksir çeşidimiz var: Mix of Wondrous Physick. İşin güzel yanıysa bu iksiri kendimiz yapıyoruz. Oyunda her daim göğü kaplayan yüce Erdtree var ya? Haritayı açıp baktığınızda her büyük bölgede onun ufağından 1-2 tane göreceksiniz. Bu Minor Erdtree'lerin altında Erdtree Avatar isimli düşmanlar bekliyor olacak sizi. Bu arkadaşları indirerek farklı Wondrous Physick bileşenleri bulabilirsiniz.

"Eee bu yeni bir şey değil ki, her From Software oyununda gizli bölüm sonu canavarı olur 1-2 tane?" diyebilirsiniz. Ben de size "1-2 tane değil, 9-10 tane gizli düşman kaçırdım" derim. Bunlar kendilerine ait başarımları olduğu için başarım istatistiklerinden kontrol edebildiklerim bu arada. Yoksa oyunda opsiyonel düşman çok daha fazla ancak her biri bu bahsettiklerim kadar özel, el işi sanat ve mekanik tasarımlarına sahip değil.

Mekânlar da daha aşağı kalmıyor. Bilirsiniz, Souls oyunları genelde insanın üzerine üzerine gelen, klostrofobik mekânlara sahip olur. En geniş mekânları bile insanı yıldıran bir takım özelliklere sahiptir, yeri gelir açık arazide bile acı çekersiniz(sana bakıyorum Frigid Outskirts). *Elden Ring* bu klostrofobiyi alıyor, çok çok daha hafif, oyunun zorluğundan çok duygusuna etki eden bir agorafobi ile değiştiriyor. *Elden Ring*'in hem altı hem de üstü dolu; yeni parçaları açılıp harita büyüdükçe, bir ayrı yeraltı haritası olduğunu gördükçe "oha olacağınız" devasa bir dünyası var. Bu dünyayı tarif ederken özellikle "agorafobi" kelimesini kullanma sebebim ise sadece toplam yüz ölçümünün değil aynı zamanda mekânların kendilerinin de ölçek olarak devasa olmaları. Başka oyunlarda atla dolaşacağınız yerler *Elden Ring*'de tabanvay takıldığınız yerler. *Elden Ring*'de at bindiğiniz yerleriyse artık siz düşünün; içine ayak bastığınızda minnacık hissedeceğiniz, belki *Shadow of the Colossus* sevenlere tanıdık gelecek ancak çok daha renkli, çok daha "fantastik" yerlere düşecek yolunuz.

Boşa harcanan zaman azsa ceza da, gerilim de az

Tabii bu büyüklük, Elden Ring gibi özene bezene yapılmış bir oyunda bile her zaman için bir artı değil. Nispeten çizgisel ve bütünleşik bölüm tasarımından engin açık dünyaya geçiş, üzerine darboğaz kısımların bile bu kadar geniş tasarlanması, oyunun çehresinde çok fazla şey değiştiriyor. Değişen bu şeyler kiminiz için artı, kiminiz için eksi olacak şeyler. En başta o labirent gibi, kestirme açtığınızda kendinizi birdenbire çok alakasız ama daha önce bulunduğunuz bir yerde bulduğunuz çapraşık tasarımlar yok. Ayrıca artık hem açık dünyada hem de zindanlarda kayıt noktaları daha bol, bunun yanında pek çok kodaman düşmanın yakınında ölünce hemen orada geri doğuvermeyi sağlayan Marika heykelleri var. Üzerine zindan içinde değilseniz istediğiniz yerden istediğiniz yere çat diye hızlı seyahat yapabiliyorsunuz. Tuzaklı bölgeler çok çok az. Bunlar oyunu daha erişilebilir kılan en büyük etmenlerden biri olarak boşa harcanan zamanı minimuma indirgiyor. Lakin *Dark Souls* tecrübesinin ayrılmaz bir parçası olan kayıt noktasına ulaşma stresini de egale ediyor. *Dark Souls* oyunlarındaki klostrofobi, tuzaklar ve diğer tehlikeler, karanlık tünelin sonuna Bonfire ışığını yerleştirerek zorlu yolu aştığınızda muazzam bir rahatlamayla karşılaşmanızı sağlardı. Bu her oyunda ve her seferde olmasa bile benim çok sevdiğim bir olaydı. *Elden Ring*'de arayıp bulamadığım en büyük şey de bu muhtemelen. Gerek zindanlarda gerekse açık dünyada "yol stresi" artık yok. Bu benim için bir eksi ama pek çok kişi için de bir artı olacağına eminim. Zaten o yol stresi bu kadar büyük bir haritada oyunun temposunu rezil etmeden, oyuncuyu yıldırmadan nasıl korunabilirdi bilemiyorum ancak keşke zindanlarda bari varlığını hissettirseydi. *(Sellia Crystal Tunnel'e ışınlandığında benim yaşadıklarımı yaşasan görürdüm seni… -Can)*







Zindanlar demişken, oyunun o çok övülesi bolluk ve bereketinin biraz tat ekşittiği kısımlar var ve bunlar esasen zindanlar. *Elden Ring*'de pek çok ufak zindan var, neredeyse her bir tanesinde ise birer bölüm sonu canavarı. Zindanların tasarımları fazlasıyla basit ve birbirine benzer, içlerindeki kodaman düşmanlar da çoğunlukla klasik, oyunun ileriki kısımlarından normal düşman olma görevi üstelenecek arkadaşlar. Maden ve mezar olarak nitelendirebileceğimiz iki farklı çeşidi olan bu zindan bölümleri oyunun içeriğini artırıyorlar artırmasına ama geri kalanı kadar özenli bir şekilde değil. Bunlar kırpılıp çıkarılsa eldeki içerik yağsız, kemiksiz olabilirdi ancak anladığım kadarıyla açık dünya oyun yapıp haritaya zibilyon yeraltı segmenti koymayanı dövüyorlar.

Kırk kılıca tapmaya, bol bol ölümü tatmaya geldim!

Karış karış taranacak bu kadar bölgenin varlığını haklı çıkarmaya çalışan şey, oyundaki opsiyonların da bolluğu. İstemediğiniz kadar büyü ve silah var. Artık savaşlarda yanınıza çağırabildiğiniz hayaletlerin farklı çeşitleri var. Gözlere bayram ettiren zırh setleri var. Bunlar bütün o mezarların, madenlerin, harabelerin, köylerin, kiliselerin, ana görev bölgelerinin kıyısına köşesine serpiştirilmiş durumda. Yani içeriğin kendini tekrar ettiği kısımlarda bile bir ödülünüz var. Ha tabii bulduğunuz şeyler her daim o an oynamakta olduğunuz karakterin işine yarayacak şeyler değil ancak bazen öyle tatlı şeyler buluyorsunuz ki karakteri sıfırlayıp baştan kurmaya girişesiniz geliyor. Oyundaki büyülerin de silahların da absürt güzel olmasının bunda payı elbette büyük.

Oyunun en büyük başarılarından bir tanesi bol sayıda opsiyonunu benim gibi "nato kafa nato mermer" kılıç kalkan oyuncularını da yeni şeyler denemeye iten bir şekilde sunması. *Dark Souls 3*'te her silahın kendine ait "Weapon Art" isimli bir özel hareketi vardı hatırlarsanız. Bu hareketler *Elden Ring*'de de "Ashes of War" ismiyle geri dönüyor ancak tek bir büyük farkla: Artık bu hareketleri istediğimiz gibi değiştirme şansına sahibiz ve oyun bunu yaptığımız için bizi cezalandırmıyor. Ayrıca silahların elemental hasarları da bu hareketlere bağlanmış. Yani eskisi gibi bin tane farklı elementte silah geliştirme eşyası aramıyor, her element için ayrı silah geliştirmek veya silahlara geçici olarak

Miyazaki'yi azıcık tanıdıysanız o ejderhanın boşuna orada durmadığını tahmin edersiniz...





"BU SEFER HERKESLER BİTİREBİLECEK" DERKEN YİNE ŞAKASINI YAPMIŞ MİYAZAKİ...



element basan eşyalardan aranmak gibi angarya işlerle uğraşmıyoruz. Basitçe silahımızın üzerindeki Ash of War'u değiştirmek yetiyor. Hatta bunu yaparken de ek opsiyonlarımız var, eğer silahımız elemental hasar vurmasın istiyorsak sadece Ash of War'u bağlayıp hasarı fiziksel bırakabiliyoruz. Burada bilmek gereken nokta ise şu: Yeni bir silah aldığımızda onun kendi özelliği Ashes of War repertuvarımıza eklenmiyor, her bir Ash of War'u açık dünyada silahından bağımsız olarak bulmak veya satın almak durumundayız.

Storm Blade gibi menzilli silah becerileri, yakın dövüşçülere menzilli saldırı olanakları sunmasıyla oyunun savaşlarına aranan tazeliği katıyor.

Mazoşizm sarı renkle olan savaşını kaybetti

Opsiyonlar bu kadar bolken, kayıt noktaları çok daha kısa aralıklarla yerleştirilmişken oyun da daha kolaylaşmış mı peki? Hem evet hem hayır. Hatırlarsanız *Dark Souls* oyunlarda karakterimizi iki koldan güçlendiriyorduk. Bunlardan biri Weapon Scaling, diğeri de "silaha artı basmak" idi. Bu bağlamda Souls oyunlarının kolay modu her zaman için iyi tecrübe puanı veren bir nokta bulup orada seviye kasmak oluyordu. Zorlandığınız bir bölüm sonu canavarını gidip seviye atlayarak hasar statınıza abanmak suretiyle çok çok kolaylaştırabiliyordunuz. *Elden Ring*'de bu yine mümkün ancak daha ziyade silah geliştirerek oluyor bu. Hemen hemen bütün silahlar D ve E seviye hasar derecelendirmesine sahip olduğundan STR veya DEX kasarak hasarınızı abartı seviyelere çıkaramıyorsunuz. Seçtiğiniz Ash of War silahın ölçekleme seviyesini biraz değiştirebiliyor ama o da oyunu kıracak bir etki yapmıyor. Daha ziyade hayatta kalmanıza yarayacak statlara önem vermeye teşvik ediyor bu sayede sizi oyun. Başlardaki ve ortalardaki bölüm sonu canavarlarını da silah geliştirmeleriyle yine rezil edebiliyor-



Haritayı Kullanmayı Öğrenin

Haritanın doluluğunu öve öve bitiremedim ama takdir edilesi bir başka noktası, diğer açık dünya oyunlarındaki haritalardan farkı: Elden Ring'in haritası, hızlı seyahat/kayıt noktaları dışında pek az ikona sahip. *Horizon* veya *Assassin's Creed* gibi insanın algısına saldıran bir harita yok elimizde ama güzel tarafı, haritanın çizimine bakarak bir şeyler bulabilmeniz. Mesela haritayı yakınlaştırdınız ve bir noktada yuvarlak bir kırmızılık gördünüz. Buraya gittiğinizde bunun bir mağara girişi olduğunu göreceksiniz. Büyük düşmanlardan kazandığınız rünleri kullanılabilir hale getirmek için ziyaret etmeniz gereken Divine Tower'ları, Evergaol arenalarını, yeraltına inmek için kullandığınız asansörleri bu şekilde haritaya bakarak bulabiliyorsunuz. Zamanında Skyrim'e koyulan üç boyutlu harita ile kaçırılan fırsatı Elden Ring'deki detaylı çizim harita ile From Sofftware değerlendirmiş. Oyunun haritası bile dikkatli oyuncuları ödüllendiren cinsten.

sunuz ancak sonlara doğru, silahınızı maksimum seviyeye çıkardığınızda iş yine becerinize kalıyor. Bu yüzden sonlardaki dövüşler daha yürek hoplatıcı, daha ağız bozdurucu, daha yıldırıcı.

Ağız bozdurucu ve yıldırıcı demişken, oyunun devasalığı bir *Shadow of the Colossus* ayarında olmasa bile bölüm sonu düşmanlarına da yansımış elbette.

Mesela ejderhalarımız ve devlerimiz bol keseden bu oyunda. Bunların jenerik olanları pek problem değil ancak bazı bölüm sonu canavarları (sana diyorum Fire Giant) gerçekten haddinden fazla büyük oldukları için kendileriyle dövüşmek işkence haline gelebiliyor. Mesela karşınıza bir düşman çıkıyor, o kadar büyük ki kodu mu oturtuyor. Bu kendi başına bir problem değil ama yine o kadar büyük ki, hangi saldırısını yapacağını anlayıp ona göre önlem alamayabiliyorsunuz. *Elden Ring*'deki hiçbir düşman oyun dünyasında görülmemiş boyutta düşmanlar değil ancak başka oyunlarda böyle yaratıklarla kapıştığınızda ne olup bittiğini görebilin diye kamera biraz geriye çekilir, burada ise böyle bir şey yok. Yakın dövüş sevenler için zorlayıcı ve keyifli olmaktan ziyade safi sinir bozucu bu tarz durumlar. "Souls oyunları adildir, ölürsen hata senindir" kaidesini de biraz çatırdatıyorlar.

Oyunda istemediğiniz kadar bölüm sonu savaşı var bu arada. İleride normal düşman görevi üstlenecek olan düşmanları kesmekten bıktığınız anlar oluyor, mesela Ulcerated Tree Spirit diye bir tanesi var, artık 4 kere mi 5 kere mi ne kestim oyun boyunca, epey baymıştım bu arkadaştan. Hakeza Erdtree Avatar'lar da fazla fazla kestiğimiz düşmanlar. Bir de farklı yerlerde ayrı ayrı çıkan kodaman düşmanları aynı anda kestiğimiz dövüşler de var ki bunlar yer yer güzel engeller teşkil edebilirken bir tanesi (Godskin Duo) aynı dövüş içerisinde 4 tane kestirdiği için From Software'in bile kaş yaparken göz çıkarabildiğinin en büyük kanıtı. Bu akıl sağlığına zarar düşmanlar bir kenara, oyunun esas bölüm sonu düşmanları yine epey iyiler. Hele de yukarıda bahsettiğim gibi sonlara doğru fazla güçlenmenizin önü kesildiğinden ve karşınıza çıkanlar iyiden iyiye epikleştiğinden, (absürt güçlü becerilerden oluşan bir repertuvarınız yoksa) oyunun son birkaç dövüşü gerçekten kıran kırana geçiyor. *Elden Ring*'in hemen hemen bütün büyük düşmanları sağlıkları yarıya inince ikinci fazlarına geçiyorlar ve ana görev kodamanlarında bu çoğunlukla dövüşün ritminin baştan aşağı değişmesi demek oluyor. Hele bir tanesi var ki, baltayla savaşırken silahını atıp Zangief gibi güreş hareketleri yapmaya başlayınca hangi oyunda olduğumu şaşırdım. Lakin genel olarak bir Sekiro ile karşılaştırdığımda bu bolluğun içinde bile daha az akılda kalıcı dövüş yaşadığımı düşünüyorum.

Kapak olmuş bu sefer

Hikâyeyle alakalı çok kısa konuşacağım arkadaşlar, zira Souls oyunlarından alışageldiğim üzere ben yine pek bir şey anlamadım. Bu dediğimden siz de gerekli çıkarımı yapabilirsiniz elbette ancak yine de belirteyim, George R. R. Martin oyunun

Bu Torrent o Torrent değil

Elden Ring'in "atlı Dark Souls" olarak anılmasının biricik sebebi olan sevgili bineğimizden yazı içinde bahsetmedim. Kendisine ayrı bir kutu ayırmayı layık gördüm çünkü. Elden Ring'in kimi büyük düşmanları(mesela oyunun başında ejderha) yaya kaçamayacağınız kadar büyük alan etkili saldırılar yapıyor. Böyle şeyler yapan bir terbiyesiz gördüğünüz an anlayın ki kendisiyle at üzerinde savaşmanız lazım. At savaşları saç baş yolmamak adına zaruri, ancak oyundan alacağınız keyfi perçinlediklerini söylemem pek mümkün değil. Atımız biraz fazla hızlı ve bir kere depara kalkınca yavaşlatabilene aşk olsun. Kontroller pek keskin değil, hedef kilitlenince bir dert, kilitlenmeyince ayrı bir dert. Bu yüzden at üzerinde salladığınız kılıç darbelerinin yarısı havaya gidiyor. Başlarda normal düşmanları da at üzerinde 1-2 taciz etmeye niyetleniyorsunuz, zevkli de geliyor ancak o zevk çok hızlı söndüğü ve atlı savaşın eksileri hızlıca göze batmaya başladığı için ulaşım harici konularda oyuna gerekli ve onu yükselten bir eklenti olduğunu söyleyemem. Bazı tabanvay mekânlar ise o kadar büyükler ki Torrent'ı mumla arıyorsunuz.

Boss tek, biz hepimiz!

Özellikle yakın dövüş oynayanlar için Soulsborne oyunlarının kolay modu kavgaya adam çağırmaktır malum. Elden Ring de bu işi çevrimdışı bir mekanik olarak oyuna eklemiş. Artık oyundaki düşman tiplerinin pek çoğunu, belli yerlerde yanımıza yardıma çağırabiliyoruz. FP harcayarak, her dövüş için bir kereliğe mahsus yapabildiğimiz bu adam çağırma işi oyunu çeşitlendiriyor ancak kolaylaştırıp kolaylaştırmadığı duruma göre değişen bir şey. Bazı bölüm sonu canavarları tam "Oh, dikkatini benim adama verdi, poposundan bıçaklayayım!" deyip yaklaştığınızda kombo ortasında dönüp size girişebiliyor. Düşman yapay zekâsının bu tahmin edilemez yapısı, Summon özelliğinin faydasının dövüşten dövüşe çok değişmesine sebep oluyor. Bazen sizin adam art arda gelen 3-5 alan etkili saldırıda mortu çekiyor, düşmanınızla baş başa, boşa FP harcadığınızla kalıyorsunuz. Bazen öyle bir dalıyorlar ki ne olduğunu anlamadan dövüşü yarılamış oluyorsunuz. Bu arada dikkatsiz oynarsanız fark bile etmeyebilirsiniz ama Roundtable Hold'da Roderika ile konuşup yeraltı mezarlarında topladığınız beyaz çiçekleri kullanarak hayalet yardımcılarınızı güçlendirebiliyorsunuz.



Miyazaki her oyununda olduğu gibi yine grotesk yaratık tasvirinden vazgeçmemiş.



hikâyesine katkıda bulundu diye biz normal insanların takibi daha kolay bir anlatıyla karşılaşacağını sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Yine birileri "daylı doğlu" konuşuyor, bize yardımcı olan bir abla var, ateş var, ağaç var, yıldızlar var, yüzük var, tanrılar var, biz de tanrı olmak istiyoruz falan. Birileri derli toplu bir videosunu yaptığı zaman Youtube'dan izleyeceğim ben. Oyunu karış karış tarayıp, eşya açıklamalarını okuyup bütün parçaları birleştirerek bu anlatı bulmacasını çözecek olan arkadaşlara iyi eğlenceler diliyorum. Oyunun hikâyesi iyi mi kötü mü siz ne derseniz o, sıfır kinaye.

Gelelim oyunun performans sorunlarına. Peşin peşin söyleyeyim oyun bir PC portu olarak *Dark Souls Prepare to Die Edition*'dan kötü olmasa bile performans olarak daha kötü olabilir. Açık dünyaya çıkmak kare oranını rezil eden bir şey. Burada bile bir istikrar yok, oyunun açık dünyada neye göre yamulup neye göre düzeldiğini ben çözemedim. FPS'in düşük olduğu yerlerde MSI Afterburner ile kontrol ettiğimde ne ekran kartımın ne de işlemcimin tam kapasitede çalışmadığını görüyordum, %75-80 civarında takılıyordu ikisi de ama oyuna sorsan "Kaptanım iticiler çalışmıyor!" diye rapor verecek. Bunun dışında mekân değiştirirken bariz takılmalarla karşılaştım. Oyun durup durup çökmeye de bayılıyordu, başlarda 1-2 kere olmuşken sonlara doğru düzenli olarak çökmeye başladı. "Grafik kartlarının tam kullanılmamasına sebep olan bir hata düzeldi" deyip güncelleme yayınladılar ama MSI Afterburner verilerinde değişiklik yok ve sanki daha kötü oldu performans? Hadi benim PC külüstür desen RTX 3080'de de böyle bu oyun? Hâlbuki oyunun grafiklerinde *Dark Souls 3* ile karşılaştırdığınızda gelişme var ama günümüz seviyesinin yakalandığı pek söylenemez. Evet, sanat tasarımında From Software hiç olmadığı kadar uçmuş ama nicel grafik kalitesi seviye atlamamış. Her şey daha detaylı, animasyonlar yine el emeği göz nuru, ananızdan emdiğiniz süt itinayla burnunuzdan getirilirken etrafı kaplayan



BEN İNCELEYECEKTİM BU OYUNU!!! - Eser Güven

Ama bir sor, neden incelemedim? Miyazaki üstad bana yılların kazığını attı da o yüzden. From Software oyunlarının son derece salakça bir huyu var, belki size de denk gelmiştir. Kafasına göre gamepad tanımadığı oluyor. Onca bekleyişin sonunda erkenden oyunun kodu geldi, hemen kurdum, bi' heyecan bi' heyecan. Ana ekranda bekledim biraz, müziği dinledim. Dark Souls 3 kadar vurmadı ama olsun, yine de dinledim. Daha fazla dayanamadım heyecana, sonuçta ekranda "press any key" diyor. Bastım gamepad düğmesine.

Tık yok... Bir daha bastım. Tık yok... Gamepad çalışmadı dostlar. Üç tane X360, iki tane Xbox One, bir tane Xbox Series, bir tane DualShock 4, bir tane Razer Wolverine'im var. Üşenmedim, hepsini denedim. Kablosuz sıkıntı yaptı belki diye kabloyla da denedim. Olmadı. Klavye/fare dışında hiçbir şeye tepki vermedi Elden Ring. Bazı Dark Souls'larda da oluyordu bu sorun, bir şekilde şansına çözüyorduk. Yok fareyi sök, yok sistemden şunu bunu kaldır, yok bilmemne uygulaması kur falan. Elden Ring'de henüz yemedi hiçbir şey. *(Bana koşup bir de sen dene dedi, bende pat diye çalıştı. "Çalıştı ya" deyip geri sildim sonra oyunu. -Can)*

Sonra ne mi yaptım? Hesabı Onur'a verdim, günlerce Steam'ime giremedim. Ama Elden Ring için değerdi… Yani herhalde değerdi, o kısmı Onur'a sormak lazım. Adama gökten zembille 'kallavi inceleme yazma' görevi inmiş oldu.

Şu anda bile oyunun Steam forumlarında aynı sorundan dert yanan bir sürü adam var. Umarım siz de onlardan biri olmazsınız. Tatsız bir durum çünkü. Alacağın olsun Miyazaki, bu sefer bozuldum sana.





efektler daha güzel. Lakin günümüz standartları yakalanmış değil. Ha bu benim ne kadar umurumda? Hiç değil. From Soft oyunlarını çığır açan grafikler için sevmiyoruz malum ancak bu kadar mütevazı geliştirmelerin performans cephesindeki bedeli bu kadar ağır olduğu için "Aman abi iyisiniz böyle, elleşmeyin bir daha" diyesi geliyor insanın.

Oyunun müziklerininse bende iz bıraktığını söyleyemem. Ben zaten *Dark Soul 3* tema müziği başta olmak üzere birkaç istisna haricinde From Soft oyunlarının müziklerine çok coşan bir insan değilimdir. Sony altında çıkan *Demon's Souls* ve *Bloodborne*'un müziklerini çok ayrı tutuyorum tabii bu noktada, onların albümleri direkt Sony tarafından halledilmişti diye hatırlıyorum. *Elden Ring*'de de çok fazla tekrar kullanılan büyük düşman olduğu için bunların müzikleri bir noktadan sonra bayıyor, açık dünyada düşmanlara fark edildiğinizde çalmaya başlayan gergin parça da hakeza oyunu pek yükseltiyor denemez. Lyndell şehrinde arkada çalan hüzünlü parça, oyunun ana tema müziği gibi cidden iyi parçalar tek tük kulakları okşuyor ama bunlar nadir anlar.

Elden Ring böyle güzel, kusurlarıyla da olsa Souls oyunlarına normalde çok da bayılmayanları tavlama potansiyeli olan bir yapım. From Software'in şimdiye kadarki en dolu ve en görkemli oyunu. Ancak kendisini en iyi Soulsborne oyunu ilan etmek benim açımdan pek mümkün görünmüyor. Soulsborne mazoşistleri için *Sekiro*'nun kıran kıran dövüşleri, *Dark Souls*'un dehşetengiz mekânları ve bütünleşik harita tasarımı, *Bloodborne*'un korku teması yanında bir tık geride kalacak gibi hissediyorum. Öte yandan diğer açık dünya oyunlarından taze gelenler, hiçbir noktada sıkıcılaşmayan böyle bir büyük bir oyunla karşılaştıklarında eldekini şaheser ilan etmekten çekinmeyebilirler.

Bu arada adına *Elden Ring* falan demişler ama bildiğiniz Dark Souls 4 bu, birbirimizi yemeyelim. Bundan 1 hafta sonra "Elden Ring'in Dark Souls ile aynı evrende geçtiğine işaret eden 20 şey" başlıklı yazılar havalarda uçuşmaya başlarsa şaşırmayacağım.

TÜR: Açık Dünya Aksiyon RYO | **YAPIM:** From Software | **DAĞITIM:** Bandai Namco Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 500 TL (Steam), 599 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+



- Sanat tasarımı alıp başını gitmiş
- Silahlar tok ve kullanımları çok keyifli
- Açık dünya formülü anlamlı bir şekilde uygulanmış
- Oyuncuya milyon tane opsiyon sunuyor
- Düşman çeşitliliği had safhada

–

- Eski Souls oyunlarından özleyebileceğiniz "bağzı" şeyler
- Keşke bölümü sonu canavarlarını bu kadar geri dönüşüme sokmasalarmış
- Zindanlar oyunun içeriğini biraz sulandırmış
- Performans rezalet

9



Son Karar

Souls oyunlarından korkanlara "korkma gel" diyen, eksileri ise hakkında tartışmalara gark edecek bir güzellik.



TEKMİLİ BİRDEN

2022'NİN İLK İZ BIRAKANLARI BİLGİSAYARLARIMIZA VE KONSOLLARIMIZA DÜŞMEYE BAŞLADI. 2022'NİN DE UMDUĞUMUZDAN ÇETİN BAŞLADIĞI DÜŞÜNÜLÜRSE BİZE BU OYUNLARDAN DAHA BOLCA LAZIM OLACAK SANKİ... ÜZERİMİZE GÜZEL OYUN ATMAYA DEVAM EDİN LÜTFEN!



AYIN ALTIN OYUNLARI



HORIZON: FORBIDDEN WEST



ELDEN RING



DESTINY 2: THE WITCH QUEEN

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **The World on Her Shoulders** Horizon: Forbidden West
2. **Flight Over Venice 2** Assassin's Creed II
3. **I Want to Live** Baldur's Gate III
4. **The First Disciple** Destiny 2: The Witch Queen
5. **Never Fade Away** Cyberpunk 2077

OGZ ONUR LİSTESİ

KADIN BAŞROL



Horizon: Forbidden West
Horizon'ın dünyasına hayranız ama Aloy'u da iyi yazılmış, gerçekçi bir karakter olduğu için seviyoruz.



The Last of Us - Part 2
Gözünü intikam bürümüş olduğu için yer yer kızsak da kusurlarıyla bile kabullendik artık Ellie'yi...



Tomb Raider
Başta acaba klişe mi olur dedim ama o kadar mazisi varken Lara'yı da es geçmek olmaz şimdi...

GİZEMLİ HİKÂYE



Bloodborne
Hangi Soulslike oyunu koysak olur aslında ama belki de en "gizemli" kalan ikâye Bloodborne'daydı. herhalde.



Destiny 2
Destiny 2 eğlenceli bir DVO-Shooter olabilir ama asıl keyfi hikâyesini eşelemeye başlayınca çıkıyor.



Hollow Knight
Başlarda herkes burun kıvırsa da hakkını vererek oynayanların sevgilisi olan bir oyundu Hollow Knight.

BİNEKLİ DÖVÜŞLÜ



Elden Ring
Torrent'e bir alıştınız mı "Dur şu boss'a dalarken bineğimi çağırayım" demeden edemiyorsunuz.



Mount & Blade II: Bannerlord
Adında bile "mount" geçiyor, hem de yerli. Yoksa siz hâlâ oynamadınız mı?



Shadow of the Colossus
Agro'nun sırtında devlere karşı dövüşmüş herkes bu maddede hemfikir sanırım, di mi? İtirazı olan?

VR MACERASI



Wanderer
VR ve zaman yolculuğu bir arada mı? E çok iyiymiş?! (Ya da öyle miymiş? İncelememize baktınız di mi?)



Half-Life: Alyx
VR çok da yaygın olmadığı için herkes bu şaheserden habersiz diye çok üzülüyorum. Oysa o kadar iyi ki...



The Room VR
VR ortamında daha klasik macera tecrübesi istiyorsanız The Room VR versiyonu A Dark Matter da gayet iyi.

TEKME TOKATLI



Sifu
Tekme tokat dedik ama Eren'in incelemesini okuduysanız boru da bir opsiyon, görmüşsünüzdür.



Sleeping Dogs
İkincisi bir türlü gelemedi ama en azından 2014'te Definitive Edition'ı geldi, onu bağrımıza basarız...



Absolver
Sifu'yu yapan ekibin ilk oyununda Sifu'da oturmuş çoğu mekaniğin ilk halini de görmek mümkündü.

BÜYÜK STRATEJİ



Total War: Warhammer III
Ömer oynaya oynaya bitiremediğine göre güzeldir herhalde. Azıcık başından kalksa biz de deneyeceğiz.



Europa Universalis IV
Taa 2013'te çıkmış olmasına rağmen hâlâ sadık bir kitlesi var EU IV'ün. Yenisi gelene kadar da devam edecekler herhalde.



Crusader Kings III
Bu ay çıkan Royal Court eklentisiyle genişleyen Crusader Kings'i de unutmayalım şimdi...

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Geçen ayı atlatabileniniz var mı? Üzerine bu ay Babylon's Fall, Stranger of Paradise, Ghostwire: Tokyo falan eklenecek çünkü daha...

Şubat '22	
Life is Strange Remastered Collection	1 Şubat
Dying Light 2: Stay Human	4 Şubat
OlliOlli World	8 Şubat
Zorya: The Celestial Sisters	8 Şubat
Sifu	8 Şubat
RUMBLEVERSE (Erken Erişim)	8 Şubat
CrossfireX	10 Şubat
Know by heart	10 Şubat
Rise of the Third Power	10 Şubat
Lost Ark	11 Şubat
Infernax	14 Şubat
Dynasty Warriors 9: Empires	15 Şubat
The King of Fighters XV	17 Şubat
Total War: Warhammer III	17 Şubat
Assassin's Creed: The Ezio Collection (Switch)	17 Şubat
Horizon: Forbidden West	18 Şubat
Destiny 2: The Witch Queen	22 Şubat
GRID Legends	24 Şubat
Martha is Dead	24 Şubat
Monark	25 Şubat
GRID Legends	25 Şubat
Atelier Sophie 2 - The Alchemist of the Mysterious Dream	25 Şubat
Elden Ring	25 Şubat
Mart '22	
Pathfinder: Wrath of the Righteous (Konsol)	1 Mart
ELEX II	1 Mart
Babylon's Fall	3 Mart
Triangle Strategy	3 Mart
Gran Turismo 7	4 Mart
Chocobo GP	10 Mart
Tunic	16 Mart
Persona 4 Arena Ultimax	17 Mart
The Settlers	17 Mart
Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin	18 Mart
Have a Nice Death	22 Mart
Kirby and the Forgotten Land	
Tiny Tina's Wonderlands	25 Mart
Syberia: The World Before	31 Mart
Weird West	31 Mart
Nisan '22	
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	5 Nisan
Out There: Oceans of Time	7 Nisan



FIRSAT KÖŞESİ

Amazon Prime Gaming son birkaç aydır çılgın atıyordu ama bu ayki performansında düşme var. PSN Plus ve Game Pass ise yine güzel fırsatlar sunuyor ama.









PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Ghostrunner
- Ark: Survival Evolved
- Team Sonic Racing
- Ghost of Tsushima: Legends







AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Madden NFL 22
- Surviving Mars
- SteamWorld Quest: Hand of Gilgamech
- looK Inside
- The Stillness of the Wind
- Crypto Against All Odds
- Pesterquest





GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Microsoft Flight Simulator
- FAR: Changing Tides
- Kentucky Route Zero
- Lightning Returns: Final Fantasy XIII
- Lawn Mowing Simulator
- Marvel's Guardians of the Galaxy
- Young Souls



EDITTOCHAT

****Edittochat, Onur'un incelemede yapmadığı bütün kelime esprilerini yapmaya yemin etmiştir****

M. İhsan: Elden Ring 2 çıkınca da bunun sorununu çözersin artık.
Eren: İkincisi çıkmaz bunun bence.
M. İhsan: Elden Necklace
Eren: Elden Beşibiryerde'ye kadar yolu var diyorsun yani…
Eser: Ayaktan Ring esprisi niye yapılmıyor?

Can: Ee, Elden ne gelir…
Göker: Ekmek Elden su gölden. (Devam oyunu için spoiler bu)

Serpil: Haydaaa!!! Bugüne kadar İhsan Tatari'nin ismindeki atari'yi nasıl fark etmedik, gündeme getirmedik?
Serpil: Yoksa çoktan konuşulup soğumuş bir konu muydu? Neyse… Ben bu gece fark ettim, iygeceler
M. İhsan: İlkokuldan beri lanetim :)
Özellikle askerde çok dalgasını geçerlerdi.
Emre S: İhsan Tatari 2600

ALT





THE NORTHMEN

EREN ERYÜREKLİ

Hamlet'in aslı kuzeyden geliyor!



Düşünün ki siz bir hafta evvelinde çevresi zenginlik, yatlar, istemediği kadar para ve güçle çevrili bir oyuncusunuz ve bir hafta sonrasında elleriniz zincirli, çamurun içinde ve -10 derece soğukta üstsüz kılıç ve balta savururken buluyorsunuz kendinizi. İşte Succession setinden hemen sonra İzlanda'nın soğuk diyarlarına düşen Alexander Skarsgård'ın yaşadığı da tam böyle bir deneyim ve The Northman'in özünü de özetler nitelikte. Sert, çetin ve acımasız.

The Northman tam bir tutku projesi ve hem yönetmen Robert Eggers'ın hem de Alexander Skarsgård'ın uzun zamandır yapmak istedikleri türde bir film. Yapımda Nordik prens Amleth'in yerinden, yurdundan ve ailesinden edilip büyüyüp intikam için girdiği acılı yola şahit olacağız. İsim benzerliği sizde bir kaş kaldırttıysa yanılmadınız Amleth'in öyküsü Shakespeare'in Hamlet'ine de esin kaynağı olmuş Viking Saga'sından uyarlama. Ama elbette The Witch ve The Lighthouse'un (kısa isimli filmler üçlemesi olmuş bile) yönetmeninden bekleyebileceğimiz türde tuhaflıklar ve intikam yolunda bolca düğümlenip farklı yerlere sapan patikalar da göreceğiz filmde. Yani Willem Dafoe bir çeşit saray soytarısı olarak boşa durmuyor orada ya da Anya Taylor-Joy'a cadımsı özellikler yüklenmiş olması da mevzunun fiziksel olduğu kadar mental yönüne de eğileceğini gösteriyor yönetmenin. Bir de şaman rolünde Björk varken (ki onu ikna etmesi zordur) ve fragmanda Valkyrie görmüşken sanırım filmin epeyce enteresan malzemeye sahip olduğunu anlamışsınızdır. Tabii esas yük bu film için Tarzan'daki haline rahmet okutacak kadar kas yapmış olan Skarsgård'ın omuzlarında ve o da bu yükü seve seve taşımış dediğine göre. Savaş sahnelerinde genelde uzun tek çekimler kullandıkları için canı çıkmış oyuncunun ama bunun en gurur duyduğu iş olduğunu da eklemeden edemiyor, zaten film genelde doğal mekanlarda çekilmiş ve fragmandan da belli olan o otantik Viking havası filmin bütününe de sinecek gibi duruyor. Sonuçta adamlar dışarda çalışmışlar filmin %90'ında, olsun o kadar.

Hikâyesi bolca Barbar Conan esintisi taşısa da yönetmenin bir diğer ilhamı Kurosawa'nın epik filmleri ve Ran'ın ismini özellikle anıyor röportajlarında. Bu tabii ki beklentiyi yükseltiyor ve kendi adıma filmin iyi çıkacağından da pek şüphem yok. Ha yüksek ihtimalle klişe bulacağımız noktalar olacaktır ama her halükârda taş gibi bir Viking filminin bizi beklediğini görmek için de hayvan kemiklerinden fal bakmaya gerek yok.

Farklı Telden Çalan Viking Filmleri

1 – Valhalla Rising (2009)

Mads Mikkelsen'in bol makyajlı ürkütücü görünümü ve yoğun fiziksel eforuyla hayat verdiği "Tek Göz" karakteri etrafında dönen bu ağır mı ağır yapım tam içine girip kaybolmalık, üzerine düşünmelik cinsten bir film. Kuzey'in soğuk diyarlarındaki yolculuk aynı zamanda Şamanlıktan Hristiyanlığa geçişin de izini süren çok katmanlı bir meditasyon.

2 – 13th Warrior (1999)

Yolu Kuzey diyarlarına düşen bir Arap savaşçının kültürü tanıması, bu sert adamlarla kaynaşması ve nihayetinde onlarla bir yolculuğa çıkması üzerine olan yapım zamanında çok ilgi görmediyse de sonradan kült statüsüne yükselmiş saklı bir cevher gibidir. Banderas'ın en nüanslı performanslarından birini verdiği filmin görüntü yönetimi ve gece sahneleri özellikle başarılı.

3 – Beowulf and Grendel (2005)

Hayır bu Robert Zemeckis'in God of War'dan apartma sahnelerle göz boyadığı CGI kustuğumuz film değil. Aksine baba Skarsgård'ın sağlam bir Hrothgar portresi çizdiği, henüz üçüncü sınıf aksiyon filmlerine düşmemiş genç bir Gerard Butler'ın Beowulf'u oynadığı mütevazı bütçeli bir uyarlama. Muhteşem manzaralar önünde sürüp giden bir canavar avı ve psikolojik boyutuyla izlemeye değer bir film.



Bonus: How to Train Your Dragon Üçlemesi

Canım hep asmalı kesmeli olacak değil Viking ortamları? Bu incelikli ve iç ısıtan seride uyumsuz Viking genç Hiccup'ın zekâsı ve insaniyetiyle sorunların üstesinden gelip ejderha ve insan dünyası arasında yarattığı köprüyü ve Toothless'la olan inandırıcı dostluğunu izliyorduk. Özellikle ikinci film animasyon filmleri arasında özel bir yere sahiptir.

YÖNETMEN: Robert Eggers **OYUNCULAR:** Alexander Skarsgård, Anya Taylor-Joy, Nicole Kidman, Ethan Hawke, Willem Dafoe, Claes Bang, Björk

YAZAN: YASİN İLGÜN

Sizin favori Star-Lord'unuz hangisi?



ŞİMDİ EN BAŞTAN DÜRÜST OLALIM SEVGİLİ OYUNGEZERLER. GÜNÜMÜZÜN EN POPÜLER KAHRAMANLARINDAN BİRİ OLAN STAR-LORD'U (PETER JASON QUİLL) ÇOĞUMUZ TANIMIYORDUK BİLE. JAMES GUNN OLMASA MUHTEMELEN KIYIDA KÖŞEDE KALAN İSİMLERDEN BİRİ OLURDU. HOŞ, GUNN'IN TEDRİSATINDAN GEÇMİŞ OLAN STAR-LORD İLE KARAKTERİN ÇİZGİ ROMANLARDAKİ HALİ ARASINDA DA BİR DÜNYA FARK VAR ASLINDA. BU KÖTÜ BİR ŞEY DEĞİL TABİİ Kİ. ZATEN ÇİZGİ ROMAN KARAKTERLERİ DE YAZARDAN YAZARA BAYAĞI DEĞİŞİYORLAR NETİCEDE.

ÇİZGİ ROMANLARDA STAR-LORD

Çizgi romanlardaki Star-Lord ciddi bir kahraman ve taktiksel dehasıyla öne çıkıyor. Ha, bir de babası Ego değil J'son isimli bir arkadaş. J'Son, Spartax adlı bir uzaylı ırkın imparatoru ve bu da Peter'ı yarı Spartaxlı yapıyor aslında.

Spartax'ın o dönemki en büyük düşmanı da Badoon denen başka bir uzaylı ırk. Badoonlar Peter'dan haberdar oluyorlar ve o daha 10 yaşlarındayken onu elimine etmek için bir güç gönderiyorlar. Peter'ın annesi bu saldırıda ölüyor ama o saldırganları atlatıp kaçmayı başarıyor. Badoonlar da Peter'ın evini patlatıp onu öldürdüklerini sanıp uzaklaşıyorlar. Peter ise annesinin en yakın arkadaşı Lisa Chang tarafından yetiştiriliyor. Daha sonra da NASA'da çalışmaya başlıyor. Uzaya da yetişkin bir insan evladıyken çıkıyor, çocukken kaçırılması gibi bir durum yok yani.

Peter uzayda mahsur kaldığında Ravagerlar onu bulup kurtarıyorlar. Yondu'yu oyuna getirip gemilerini çalmaya çalışıyor fakat beceremiyor. Yakalanınca da Yondu ona iki seçenek sunuyor: "Seni ya uzay boşluğuna atacağız ya da hemen burada öldüreceğiz."

Peter daha iyi bir fikirle geliyor ve Ravager Çetesine katılmak istediğini söylüyor. Peter'da kendinden bir parça gören Yondu da günün sonunda Peter'ın ekibe katılmasına izin veriyor ama geminin temizlikçisi olarak.

Peter'ın uzaydaki maceralarını yazmaya kalkarsak derginin dörtte birini falan bana ayırmaları gerekiyor. Kendi Guardians of the Galaxy ekibini kurana kadar bir sürü büyük çizgi roman hikâyesinde yer alıyor. Hatta Thanos'u da birden fazla defa patakladığının altını çizeyim.

MCU'DA STAR-LORD

Marvel Sinematik Evreni'ndeyse Star-Lord bildiğiniz bambaşka bir karakter olarak karşımıza çıkıyor. Galaksinin bel bağlayabileceği bir taktik deha yerine aşırı duygusal ve saftirik biri var karşımızda. Ha, bu halini de seviyorum. Günün sonunda MCU'nun en çok ekmek yediği detaylardan biri her karakterin komiklikler şakalar peşinde olması ve kendi oluşturdukları evren içerisinde tutarlı bir karakter. Bir de çizgi romanlardaki Quill de aslında duygularına sıklıkla yenik düşüyor ama reaksiyonları böyle çocuksu olmuyor.

James Gunn'ın eli değdiği an en ciddi karakterler bile sulanıyor, vıcıklaşıyor. Ama altını tekrar çizmek istiyorum; benim bununla ilgili hiçbir problemim yok. Bilakis, hoşuma gidiyor. Sevdiğim karakterlerin ve hikâyelerin alternatif hallerini görmek beni mutlu ediyor. Ana esere sadakat beklemek ve bunu fanatiklik seviyesine taşımak gerçekten korkunç bir şey sevgili Oyungezerler. Uyarlama kötü olursa bunu eleştirmek en doğal hakkınız ama aslına sadık kalmamışlar diye isyan bayrağı açmak biraz sığ bir argüman bana kalırsa.

MCU Star-Lord'unun hikayesi de bu faz içerisinde sona erecek gibi. James Gunn'ın Guardians of the Galaxy ekibiyle ilgili yaptığı açıklamalara bakınca ekip dağılacak gibi hissetmemek elde değil.

OYUNLARDA STAR-LORD

Yani oyunlarda dediğime bakmayın, çünkü burada Marvel's Guardians of the Galaxy'deki Peter Quill'den bahsediyorum. Bana kalırsa bu oyun gelmiş geçmiş en iyi GotG işidir. Ağırlıklı olarak çizgi romanlardan beslense de aynı zamanda MCU'nun da en güzel yanlarını çekip almış.

Oyunun hikâyesi ayrı süper, Star-Lord'un geçmiş maceralarına yaptığı atıflar ayrı bir güzel efendim. Oyundaki Star-Lord gerektiğinde ciddi gerektiğinde eğlenceli ve iş başa düşünce de tam bir lider. İki medyumun da en güzel yanlarını alıp özgün bir karakter yaratmayı başarmaları takdir edilesi bir durum.

Oyun Star-Lord'unu henüz daha sadece bir macerada gördük, ama çok fantastik bir durum gerçekleşmezse bu ekibi daha birkaç oyunda daha değerlendireceklerine adım gibi eminim.

Oyun daha çok taze olduğu için hikayesinden spoiler vermek istemiyorum. Açın oynayın, en olmadı izleyin :)

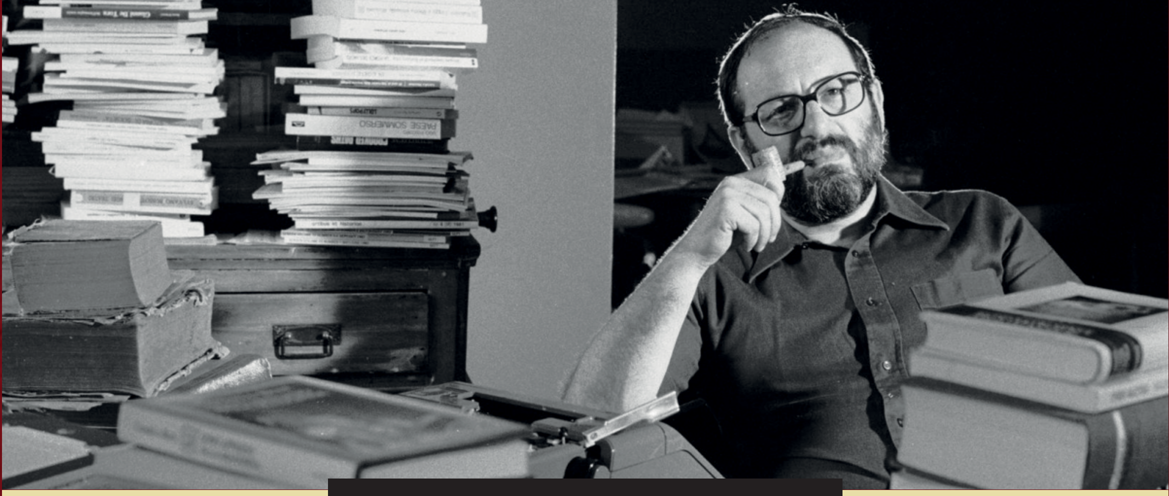
ALT

UMBERTO ECO

TARİHÇİ, FELSEFECİ, EDEBİYATÇI, YAZAR, ELEŞTİRMEN, ÖĞRETMEN…

GÜLHİS CANPOLAT





Umberto Eco'nun "Edebiyata Dair" adlı makale derlemesinde bir yeri okuduktan sonra, "Yahu evet, bu hissiyatı ben de yaşıyorum ama hiç böyle düşünmemiştim" dediğimi hatırlıyorum. Şöyle bir şeyden bahsediyordu: Bazen insanın kütüphanesinde hiç kapağını açmadan okuduğu kitaplar olur. Evet, belki o kitabı almış ve kapağını hiç açmamışsınızdır ama o kitabın size verebileceği şeyleri başka kitaplardan çoktan edinmişsinizdir.

Umberto Eco'nun bu deneyimi etkili bir biçimde dile dökebilmiş olması tesadüf değil. O her telden çalan bir yazardı. Yazar demeyi seçtim ama hani romancı manasında değil. Evet belki onu tanıyanlarımız kendisini iki tuğlasıyla, Gülün Adı ve Foucault Sarkacı'yla biliyoruz ama o edebiyat, politika ve film eleştirilerinden felsefeye, politika ve savaş felsefesinden tarihe birçok alanda yazdığı için, kendisine ne demeli ya da bu unvanı ben seçmeli miyim, inanın bilmiyorum.

Kendisini 84 yaşında, başka birçok ünlü ismi kaybettiğimiz 2016 yılında kaybettik.

Dükkânın önüne park etmeyin, buradan yazar geçecek!

Hayatının son yıllarını bizleri de kendi okuduklarıyla donatmaya ayırıp, çoğu Orta Çağ üzerine birçok makale derlemesi yayınladı Umberto Eco. Ama bunların hepsini derinlemesine okumak bile bizi bir Umberto Eco yapmayabilir. Kendisi ilginç bir yazar. Gülün Adı'ndaki manastırın krokisini çıkarmış, karakterler arasındaki konuşmaları gerçekte manastırda bir yerden bir yere yürüme süresine uygun uzunlukta yazmış. Romanın kazandığı başarıdan sonra kendine bir süre şu soruyu sormuş, "Gerçekten yazmak istediğim için mi yazıyorum, yoksa benden yazmam beklendiği için mi?"

Hayatı ve etrafındaki her şeyi çözümlenecek bir semboller bütünü olarak gören bir adamdan beklenecek şekilde yazıyor her şeyi. Size de bir okur olarak "Ulan her şeyi anlamadığımdan eminim de ne kadarını anladım acaba?" diye düşünmek kalıyor. Ya da önemli olanın gerçekten Eco'nun kafasındaki ideale ulaşmak mı, yoksa kendi anladığınızla kendi kafanızda yarattığınız düşünceler mi olduğunu sorgulamak…

50.000

Toplamda elli bin parçalık kütüphanesi olan bir Her Şeyler İnsanı'nın yerleştirdiği her imgeyi bulma peşinde koşmak yorucu bir okurluk tecrübesi. Ama herhalde hayatta tek bir derse girsem, Eco'nun Bologna Üniversitesi'ndeki derslerinden birine girmek isterdim.

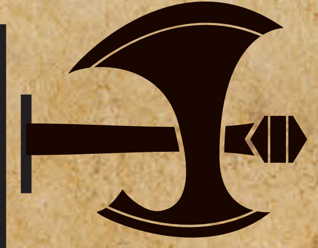
Ne anlatırdı diye spekülasyonda bulunmak istemiyorum. Foucault Sarkacı'nın bittiği noktada, dünyanın dönüşüyle sallanırken, "Peki ya ne oldu şimdi?" dediğim noktada merak etmeye devam etmek istiyorum. Ama şu ana kadar anlattığı derslerde James Bond romanlarından Marilyn Monroe'nun resimlerine, MAD dergilerinden Coca-Cola reklamlarına elinde didik didik edilebilecek ne varsa ondan bahsettiğini düşünürsek, zaten benim spekülasyonlarım hem tamamen tutarsız hem de nokta atışı olma ihtimaline sahip.

Öbür yandan, ben benim ve kendimce bir şeyler söylemeden de bitiremeyeceğim: Umberto Eco'nun kafasının içinin türlü yemeği gibi olduğunu düşünüyorum. Biraz Borges, biraz Joyce, biraz çok sevdiği Levi's pantolonu ve o gün gazetenin karikatür köşesinde ne varsa.

Leziz bir türlü. Yumulalım.

VE BENİM DE BALTAM





YAZI YASİN İLGÜN

ORTA-DÜNYA'DA ORK NEDİR, NE DEĞİLDİR?

Kadın orklar var mı? Elften mi geliyorlar yoksa insandan mı? Nasıl ürüyorlar?

Selam Oyungezerler, bu köşeden umudumu kesmiştim aslında, zira okumadığınızı düşünüyordum. *(Ben her yazdığında severek okuyorum ya, bizim hiç mi ağırlığımız yok arkadaş?! -Can)* Eskiden dergi okurlarıyla aramızda sanki çok daha sıkı bir bağ vardı. Eskiden en kötü birkaç farklı kişiden e-posta falan gelirdi. Sizlerden gelen haklı eleştiriler ve güzel sözler inanın kamçı oluyor, insanı yazmaya teşvik ediyor :) Ağlamam bitti, tamam. Öhöm.

Bugün pek çok fantastik evrende türlü türlü ork bulunuyor ve hepsinin de kökeni falan farklı. Bunun altını net şekilde çizmek gerekli. Bu yazı tamamen Tolkien'ın orklarını konu alıyor. Warcraft evrenindeki orklar için sorularınızı sevgili Can Arabacı'ya iletebilirsiniz efendim. *(Warcraft mı kaldı ya? -Can)*

Orklar eskiden elf miydi?

J.R.R. Tolkien'ın evreni Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit kitaplarıyla sınırlı değil. Bu evrenin kutsal kitabı ve ana kaynakçası sayabileceğimiz Silmarillion isimli bir eser var ama o bile nihai bir derleme değil. Christopher Tolkien bu evreni daha tüketilebilir ve anlaşılabilir hale getirmek için ömrünü verdi ve bence inanılmaz başarılı işlere imza attı. Fakat günün sonunda Orta-dünya üzerinde çözülmemiş bir sürü gizem var. Bunlardan bazıları kasıtlı olarak gizemli bırakılmış detaylar. Bazı çıkmazlarsa J.R.R. Tolkien'ın nihai bir karara varamaması veya arkasında birbirleriyle çelişen notlar bırakmasıyla oluşuyor. Hani en güncel not hangisiyse onu kullanalım da diyemiyorsunuz, çünkü evren kocaman ve kronolojik olarak en yakın bilgiyi kullandığınızda hikayedeki pek çok diğer hikâye elementinin yerini oynatmanız gerekiyor. Karşınıza devasa bir edebi iş çıkıyor.

Orkların kökeni de bu konulardan biri. "Şu YouTube kanalı böyle diyor ama?" ve "Bu YouTube kanalında bu abi/abla/birey şöyle demiş?" eşiğini bir geçelim. Elimizde Tolkien'ın kendi yazıları, notları ve mektupları varken yarım yamalak yapılan araştırmalara bel bağlamaya gerek yok çünkü. Orkların kökeni bilinmiyor. Tolkien birden fazla fikir üzerinde gidip gelse de günün sonunda bu konuda net bir karar vermek yerine gizemi bir anlatı silahı olarak kullanmaya karar veriyor. Orkların ilk defa "Büyük Karanlık" döneminde ortaya çıktığını biliyoruz. Efendileri Melkor'un yaratma kudreti yok ama var olanı bozabiliyor. Tolkien kendi anlatısında "işkence görmüş ve bozulmuş Elfler olduğu söyleniyor'" ifadesini kullanıyor ve 153. mektubunda bu konuya parmak basıyor; bir kez daha bunun net bir bilgi olmadığını ve evrendeki karakterlerin bir inanışı olduğunun altını çiziyor.





Tolkien evren içindeki karakterlerin bilgisinin genelde sınırlı olduğunu ve en kudretli karakterlerin bile yanlış bilgilere sahip olabildiğinden defalarca bahsediyor zaten. Hatta yine aynı mektupta Ağaçsakal'ın ork ve trollerin kökeni üzerine söylediği söz için "Ağaçsakal benim hikâyemdeki karakterlerden biri, ben değilim; muhteşem bir hafızaya sahip olan, bilge bir karakter olsa da onun da bilmediği veya anlamadığı bir sürü şey var" şeklinde yazmış.

Bunlara ek olarak elfler genel kanının aksine Orta-dünya'nın en eski ırkı da değil zaten. Illuvatar'ın Çocukları arasında ilk uyanan ve lisan kullanan halklar. Tolkien kökeni belli olmayan ırklardan ara sıra bahsedip ekstra gizem oluşturmayı seven bir yazardı. Gandalf, Moria'nın diplerinde Balrog'la savaştığı anları kısaca anlatırken şu ifadeyi kullanır hatta: "Ve sonunda Balrog karanlık tünellere kaçtı. O tüneller Durin'in halkı tarafından kazılmadı Glöin oğlu Gimli. Cücelerin en derin mağaralarının çok çok altında, dünya isimsiz şeyler tarafından kemirilir. Sauron bile bilmez bunları. Ondan da yaşlıdırlar."

E hani Maialar en kadim halktı? Alın size yine bir gizem. Yine aşırı net olduğunu sandığımız bir bilgi hakkında ikileme düşüyoruz. Günün sonunda orkların var oluşuna dair bildiğimiz tek net şey Melkor'un eseri oldukları ve elflere karşılık oluşturuldukları. Eh, bir de Melkor'un esir aldığı nice gariban elf de bu arkadaşların üretiminde pay sahibi olmuştur tabii. J.R.R. Tolkien'ın kendisi bu kadar keskin ifade kullanmıyorken ve her fırsatta esnek yanıtlar veriyorken sanki biz de net olmasak ve kendimizi bu evrenin gizemlerinden keyif almaya ayırsak daha güzel olur sanki.

Orklar nasıl ürüyorlar? Dişi orklar var mı?

Bir önceki başlıkta sizleri iyi yordum diye düşünüyorum. Evet, kadın orklar var ve tıpkı insanlar, elfler, cüceler gibi ürüyorlar. Hatta kitaplarda sık sık yarı-ork ifadesini görüyoruz. Aragorn'un hem Bree'de hem de Isengard'ta yarı-orklar hakkında biz okurlarla paylaştığı birkaç iç gıcıklatan bilgi de var. Neyse ki Aragorn bile bu konu hakkında düşünmek istemiyor ve konuyu ivedilikle kapatıyor.

Melkor'un da Sauron'un da ve hatta muhtemelen Saruman'ın da Illuvatar'ın Çocukları'nı orklarla zorla çiftleştirdiğine dair ifadeler yer alıyor. Hoş, tabu bir konu gibi yazıyorum ama bu karakterler karanlık ve kötüler. Ne kadar büyük kötülükler yapıyorlarken buna şaşırmamak lazım. Zaten güzelliği ve saflığı bozma eylemi Tolkien'ın Orta-dünya anlatılarında sembolik bir eşiktir. Onun kötüleri başlangıçta kötü değildir ancak progresif şekilde gölgeyi ve karanlığı benimserler. Illuvatar'ın evlatlarını bozmaları da bir nevi affı olmayan kötülük noktasıdır ve bu noktadan itibaren geri dönüşü olmayan bir yola girmişlerdir. Sauron ve Saruman bu konuda da kader ortağıdır.

Ortak yanları burada da bitmez bu Aule öğrencilerinin ama o da başka yazı konusu olsun.

Orkların balçıktan türemesi gibi bir durum söz konusu değil. Bundan sanırım daha önce de bahsetmiştim. Bu Peter Jackson'ın filmler için uydurduğu bir şeydi ki beyaz perdeye daha uygun bir tercihti bence de. Öteki türlü filmin tonuna uymayan bir karanlık tonu görürdük. Son olarak bu kadar bariz çıkarımları kabul etmek istemiyorsanız konu hakkında Tolkien'ın 1963 tarihli bir mektubuna da bakalım hemen. Usta yazar "Kadın orklar olmalı ama hikayelerde orklar neredeyse her daim kötü lordların askerleri olarak karşımıza çıkıyorlar. Haliyle onların hayatları hakkında pek bir şey öğrenemiyoruz." diyor. Yanılmıyorsam ya bu mektupta ya da başka bir mektupta orkların ölümsüz olmadığının da altını çiziyor.

Saruman Uruk-Hai'leri nasıl yarattı?

O kadar çok Orta-dünya konuşuyorum ki daha önce bu konuda yazıp yazmadığımdan emin olamadım. Kendimi tekrar ediyorsam çok özür dilerim sevgili Oyungezerler. Bu sebeple kısa keseceğim.

Uruk-Hai'leri Saruman yaratmadı ve goblinle ork karışımı falan da değiller sanıldığının aksine. Orklar ve goblinler aynı yaratıklar zaten. Uruk-Hai'ler Saruman kötü yola düşmeden çok seneler önce 2475-III'te karşımıza çıkıyor. Saruman'ın ordusunda Uruklar da bulunuyor ama Saruman'ın asıl yaptığı pislik Aragorn'u da tiksindirten yukarıda bahsettiğim mevzu. Ben bile tekrar anmak istemiyorum, siz düşünün artık.

Umarım Orklar hakkındaki sorularınızı eksiksiz şekilde yanıtlamayı başarmışımdır. Daha hâlâ merak ettiğiniz detaylar varsa çekinmeden e-posta atabilirsiniz. Mutlu olurum :)





YARATICI: James Gunn **OYUNCULAR:** Jonh Cena, Freddie Stroma, Jennifer Holland, Danielle Brooks, Steve Agee **IMDB NOTU:** 8.5 **KANAL:** HBO Max

PEACEMAKER

Güreşçileri oyuncu yapma timi yine işbaşında

ONUR KAYA

Beyaz perdede ilke defa geçtiğimiz Ağustos ayında The Suicide Squad ile gördüğümüz ve salt gırgır şamata karakteri gibi duran Peacemaker'ın kendi dizisine kavuşacağı açıklandığında "Bu kadar karakter arasından çeke çeke Peacemaker'a mı dizi çekersin bre James Gunn?" demedim desem yalan olur. Ardından "Ama James Gunn ne eylerse belli bir standardın üzerinde eyler" dedim, beklemeye koyuldum yine de. Haksız da çıkmadım, kötü eylememiş Peacemaker'ın gırgır şamatadan öte meziyetleri olduğunu kanıtlama macerasını.

The Suicide Squad'daki dangalaklıklarının ardından tekrar göreve çağırılan Peacemaker karakteri, filmden hatırlayacağınız Harcourt ve Economos karakterlerine ek olarak Clemson Murn ile bir araya geliyor. Çok geçmeden ekibe bir de kankası/sapığı Vigilante ve Amanda Waller'ın kızçesi Adebayo katılıyor. Ergenliğini sağlıklı bir şekilde geride bırakamamış Peacemaker ile süper kahraman kılığındaki evcil psikopat Vigilante dahil olmak üzere şu ekipte hiç kimse bir süper kahraman takımında yer almasını normal karşılayacağınız tipler değiller. Hatta tüm ekibin Suicide Squad konsepti için bile biraz garip kaçtığı söylenebilir. James Gunn'ın şimdiye kadar yarattığı ekiplerin içinde en uyumsuzu muhtemelen Peacemaker'ınkisi.

Mesela birbirlerinden psikolojik olarak çok uzakta başlattığı karakterlerin gelişimi ve onları izleyiciye sevdirme gibi konularda turnayı gözünden vuran bir dizi Peacemaker. The Suicide Squad'da pek de sevilesi olmayan kova kafa bir karakter olarak rüştünü ispatlıyor. James Gunn kendi fan tarikatı olmayan bir karakter seçerek ne kadar doğru bir iş yaptığını, bunun ona tanıdığı özgürlükleri layığıyla kullanarak kanıtlamış. Bu arada Peacemaker nasıl bunu bir karakter olarak yapıyorsa, John Cena da güreşçilikten gelme bir oyuncu olarak yapıyor. Yer yer beklemediğim kadar inandırıcı oyunculuklar sergilediği için kendisini tebrik ediyorum. Alkışlarım ise dizinin esas yıldızı ve psikopatı Vigilante'yi oynayan Freddie Stroma'ya gidiyor.

Dizinini kusuru yok mu peki? Var tabii ama kişiden kişiye değişecek şeyler bunlar. Ben mesela dizinin espri tarzından çok da hazzetmedim. Peacemaker'ın tam bir ergen irisi olmasından sebep bolca bel altı espri var dizide ve seyircinin bunlarla bombardımana tutulduğu sahneler yer yer çok uzuyor bana kalırsa. Bunun dışında bir James Gunn klasiği olarak karakterler yine ailevi problemleri ve geçmiş yaraları üzerinden bağ kuruyorlar. Bu kendi başına elbette ki sıkıntılı bir durum değil ancak her James Gunn işinde bu temanın aynı şekilde sunulması benim için hızlıca eskimesine sebep oldu. Ayrıca karakterler arasındaki dert paylaşım anlarının dizinin doğal akışı içerisinde çıkıntılık ettiğini düşündüğüm kısımlar oldu. Şu yazıyı yazarken çoğu karakterin adını değil de aile dramını hatırladığımı fark etmek biraz tat kaçıran bir durum benim için.

EDİTÖRÜN NOTU: Peacemaker, James Gunn'a olan güveninizi boşa çıkarmayacak ancak çığır da açmayan, nasıl bittiğini bile anlamayacağınız derecede keyifli bir dizi. ★★★★☆

YARATICI: Sam Levinson **OYUNCULAR:** Zendaya, Hunter Schafer, Angus Cloud, Jacob Elordi, Alexa Demie, Sydney Sweeney **IMDB NOTU:** 8,5 **KANAL:** HBO Max

EUPHORIA

SEZON 2



Euphoria hayatın ta kendisi gibi sert, acımasız ve yer yer saçmalık derecesinde tonal kaymalara sahip bir dizi. Ama tüm olayların merkezindeki Rue'nun uyuşturucu bağımlılısı bir bipolar (manik depresif kişilik bozukluğu) olduğu düşünülürse bu ani kaymalar ve genel sefalet hissi bence diziye çok yakışıyor ve onu özel kılıyor. Buna bir de muazzam görüntü yönetimini ve oyuncuların üst düzey performanslarını ekleyince ortaya izlemesi güç ama sanatsal yönden de çok doyurucu bir iş çıkıyor. Ha, konu gençlerin draması olunca elbette çoğu sorun sakince konuşarak değil de bağıra çağıra veya şiddetle çözülmekte testosteronlar sağ olsun. Yaratıcı Levinson bu anlarda Amerika'nın şiddetle yoğrulan yapısına da bolca dokunduruyor elbette. Dizinin bu yoğun cinsellik, üzüntü ve şiddet dolu yeni sezonu kimilerine ilk sezonun daha dokunaklı örülmüş ve genç aşkın masumiyetiyle dolu atmosferini aratacaktır. Zira hem şiddetin dozunun yükselmesi hem de esas ikilimiz Rue ve Jules'un bu sezonda yapacak pek bir şeyleri olmaması izleyiciyi rahatlatan ve tonun yumuşadığı anların oldukça azalmasına sebep olmuş. Buna bir de yeni karakterleri ve onların dramalarını da eklediğinizde Euphoria'nın ikinci sezonunda genel bir harala gürele hissiyatı oluşmuş. Hani ben izlerken keyif aldım ama (özellikle de Zendaya'nın oyunculuğundan) bu kadar sert ve nihilist gideceksek yine önümüzdeki sezonların işi daha zor olacaktır izleyiciyi çekmek açısından. Hoş bu sezonun izlenmeleri Game of Thrones'a yaklaştı neredeyse ve belki seyirci de bunu istiyordur ama ben Jules ve Rue'nun hayalle gerçek arasında yalnızca aşkın anlamı olduğu bir yerde olmalarını daha bir seviyordum sanırım. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Yaratıcı Levinson daha sert bir ikinci sezon vaat etmişti ve sözünü de tutmuş kesinlikle. Ama seyirciler nezdinde bu denli yorucu bir seyirlik nereye kadar gider orası bilinmez. ★★★★☆

YÖNETMEN: Robert Rodriguez, Steph Green, Kevin Tancharoen, Bryce Dallas Howard, Dave Filoni **OYUNCULAR:** Temuera Morrison, Ming-Na Wen **IMDB NOTU:** 7.6

THE BOOK OF BOBA FETT

SEZON 1

Boba Fett var dediler diye geldik ama...

Star Wars yıllar boyu fazlasıyla sadık bir hayran kitlesine sahipti. Öyle ki, kimi zaman bu kitlenin biraz fazla *sadık* olduğunu düşünüyorum. En ufak yan karakterin tırnak ucuna kadar ezbere bilen ve içeriklerde yazarlara zor zamanlar geçirten hayranlara bir Star Wars dizisi veya filmi beğendirmek oldukça zor. Ama aynı zamanda bir o kadar kolay da olabiliyor.

Boba Fett orijinal filmlerde toplam 6 dakika 32 saniye görünmüş bir karakter olmasına rağmen günümüzde Star Wars evreninde en fazla hayran kitlesine sahip olan karakterlerden birisidir. Star Wars hayranlarının bir karakteri sevmesi aslında bu kadar kolay. Daha sonrasında Legends dediğimiz film evrenine bağlı olmayan içeriklerde Boba Fett'e özel içerikler çıkarılsa da beyaz perdede oldukça az görünüp harcanıldığı düşünülen bu karakteri, Lucasfilm ekibi Mandalorian ile yeniden evrene sokmuş oldu.



Dizinin genel olarak başlangıcını kendi adıma başarılı buldum. Özellikle ikinci bölüm favorilerim arasında diyebilirim. İnternette Boba Fett'in karakter gelişiminin çoğunlukla kötü işlendiği üzerine yorumlar dönse de bence karakterin yaşına ve yaşanmışlıklarına uyan bir seri olduğunu düşünüyorum. Özellikle Tusken'larla yaşadığı olayların onu geliştirmesine ve düşüncelerini değiştirme biçimine bayıldım.

Dizide genel olarak bir yönetmen sıkıntısı mevcut. Disney her bölüme farklı yönetmen seçmekten vazgeçmeli bence. Her bölümde başka bir dizi izliyormuş hissiyatına kapılıyor insan. Atmosfer, karakterler, kurgu her şey bariz bir biçimde değişiyor ve bu her zaman olumlu yönde olmayabiliyor.

Bir diğer sıkıntı da bölümler ilerledikçe çok fazla karakterin diziye dahil olmasıyla Boba Fett'i kendi dizisinde az görmüş olmamız. Bunun da biraz dizinin izlenmelerini arttırma hedefiyle yapıldığını düşünüyorum. Hedef kitle yalnızca sadık Star Wars hayranları değil, düz izleyici de olmalı. Tabii, bu kitleyi çekmek için karakteri kendi dizisinden uzak tutmak ne kadar doğru bir yöntem bilemedim. Sanırım Boba Fett'in kaderi ekranlarda az görünmek... ■ PELİN

EDİTÖRÜN NOTU: The Mandalorian'ın izleyicide yarattığı etkiyi arıyor insan. Fakat Boba Fett en azından bu açlığı gidermek için çerez olarak izlenebilir bence. Özellikle 6. Bölümü kaçırmayın derim. ★★★★☆

KANAL: Netflix YARATICISI: Matt Groening OYUNCULAR: Abbi Jacobson, Eric Andre, Nat Faxon IMDB NOTU: 7,3

SEZON 4

DISENCHANTMENT



EDİTÖRÜN NOTU: İzlemeye izleniyor ama komik ya da eğlenceli değil.

Talihsiz serüvenler arasında koşturup duran Prenses Bean ve arkadaşları (ve ailesi), şaşırtıcı şekilde hâlâ Netflix tarafından iptal edilmeyerek en azından ekrandaki şansını korumaya devam ediyor. 10 bölümden oluşan bir sezon daha geldi geçti ama ne yazık ki sabırla beklediğim sürükleyiciliği yine bulamadım. Yine her bölümün içindeki tek cümlelik aydınlanma anlarıyla yetinmek zorunda kaldım.

Disenchantment'ın en büyük özelliği bu bence: Size oturup üstüne düşünebileceğiniz derin cümleler / diyaloglar veriyor. Tek sorun bu cümlelerin etrafına 30'ar dakikalık çok da matah olmayan hikâyeler örmesi… İkinci harika yanı, Amerikan animasyonlarında niyeyse standart hale gelen bağıra çağıra ve sürekli ama sürekli konuşma rutinini kırması. Yetişkin animasyonlarında neden bağırarak konuşmanız gerekiyor ki zaten? Altı yaşındaki çocuğun anlama ve ilgisini koruma sorununu niye bizden de bekliyorsunuz? Animasyon izliyoruz diye mi? Hey yarabbim… Neyse, Disenchantment'ın hem seslendirme sanatçıları çok iyi hem de mikrofona bağırmıyorlar :) Ama bunları bir yana bırakıp yine de Matt Groening'e "Gel bu sevdadan vazgeç" diye seslenmek istiyorum, "duydum ki Futurama sezonu yapıyormuşsun yıllar sonra, hadi gel biz oradan devam edelim…"

SERPİL



Üstü forma, altı eşofman…

OYUNCULAR: Alan Ritchson, Willa Fitzgerald, Malcolm Goodwin IMDB NOTU: 8,3

Streaming platformları sağ olsun içimiz dışımız dizi ve film oldu. Ha, şikâyetim yok tabii. Gün içerisindeki sorumluluklarımı yerine getirdikten sonra gerçek dünyadan kaçmak güzel bir şey. İnsanın elinin altında bir sürü seçenek olmasıysa daha da harika. Aksiyon ve macera sevenler için de Reacher tam da bu tür bir iş olmuş işte.

Öncelikle Amazon'un oyuncu tercihlerini bir alkışlamak lazım. Alan Ritchson, Jack Reacher için nokta atışı bir tercih olmuş. Tom Cruise bu role yakışmıyordu. Kahramanından düşmanına herkes tadında bir performans göstermiş. Muhteşem oyunculuklar var demiyorum ama kimse çıtayı aşağı çekmiyor ve bu bence büyük bir artı.

Reacher'ın en doyurucu yanı yakın dövüş sahneleri ve hikâyenin merak uyandırıcı şekilde dallanarak ilerlemesiydi. Reacher'ın attığı her dayağı iliklerimde hissettim desem yeridir, ama aynı şeyi silahlı sahneler için söylemek mümkün değil. İşin içine silah girince kötüler yine Storm Trooper oluyorlar. On tane insan evladı eline tam otomatik silah alıp açık alanda koşan birini vuramıyorsa… Bununla kalsa yine iyi tabii. Tabancanın ve tüfeğin olduğu her sahne dizinin kalitesini aşağı çekiyor. Neyse ki Reacher genelde ağız yüz kırdığı için pek batmıyor.

Buna ek olarak hikâyenin de iyi işlenmesi bazı saçmalıkları tolere edebilmenizi sağlıyor. Dizinin sinematografisi de beklentilerimin çok üzerindeydi açıkçası. Çekim öncesi masada bolca zaman geçirilmiş ve bir hayli planlı çalışılmış. Aksiyonu bu kadar bol bir dizinin izleyici hiç yormuyor olmasında doğru tercihler büyük pay sahibi kesinlikle. YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz dedektiflik, biraz aksiyon-macera ve bol bol ağız-burun kırmacalar. Başarılı bir iş. Kaşla göz arasında bitiyor.

SEZON 2

KANAL: Netflix YARATICILAR: Steve Carell, Greg Daniels OYUNCULAR: Steve Carell, John Malkovich, Lisa Kudrow IMDB NOTU: 6,7

SPACE FORCE

Küçük bir şakayı uzatan, ömründe ilk kez gülünç bir an yakalamışçasına geçip gitmesine izin vermeyen insanlar vardır ya… Space Force, Trump'ın uzay ihtirasıyla cahil cahil konuşurken uydurduğu bir fikrin değil, işte bu insanların dizisi arkadaşlar. Acı verici bir komedi… İran sinemasının bir iki şey öğrenebileceği bir trajedi… 10 dakika önceden gelişini gördüğünüz esprileri hunharca yapan, yapmakla kalmayıp uzatan, uzatmakla kalmayıp buna gülmenizi isteyen bir dizi. Uzun zamandır bu kadar kötü bir şey izlememiştim. Uzun zamandır dediğim, en son Space Force 1. sezonunda… Neyse, Steve Carell ve John Malkovich başta olmak üzere dizinin sağlam kadrosu düşünsün bunu.

İkinci sezona başlarken fark ettiğim ilk şey, dizinin karakterler hariç bende hiçbir iz bırakmadığı oldu. Konusu tamam belli ama onun dışında çok silik bir hikâye, vasatın anlamına birebir veren bir akış var Space Force'da. 7 bölümlük sezon boyunca sadece Rusların ekibi ziyaret ettiği bölümü kısmen izlenebilir buldum, geri kalanı inandırıcılıktan da komik olmaktan da uzak. İnsan ikisini birden değilse de en azından bu ikisinden birini başarmasını umuyor izlerken. Ama o an hiç gelmiyor. ■ SERPİL



EDİTÖRÜN NOTU: Bırakın uzay boşluğuna doğru salınsın, hiç ellemeyin.. ★☆☆☆☆

OYUNCULAR: Matthew Mercer, Laura Bailey, Taliesin Jaffe, Ashley Johnson, Liam O'Brien, Marisha Ray, Sam Riegel, Travis Willingham IMDB NOTU: 8,6

THE LEGEND OF VOX MACHINA

SEZON 1

Amazon'un iyi işlerinden biri ama IMDB puanına aldanmayın.



Şu kapanmalar başladığından beri senelerdir "oynarım, okurum ve izlerim" dediğim her şeyi bir senede tükettim desem abartmış olmam herhalde. Critical Role da bunlardan biriydi ve haliyle Vox Machina ekibiyle tanışıklığım diziden çok öncesine gidiyor.

Animasyon uyarlamasına kötü demeye dilim varmıyor ama IMDB'de aldığı puanların abartılı olduğunu düşünüyorum. Critical Role'un tarikat tadında milyonları bulan bir takipçi kitlesi var. En ufak bir eleştiri yapsanız toplanıp tepenize biniyorlar. Mercer abimiz öl dese ölürler, hiç şaşırmam. Nasılsa "undead" olarak geri geliriz falan derler. Bu kitlenin Türkiye'de sayıca az olmasına güvenerek Amazon uyarlamasının ortalamanın bir tık üstünde olduğunu söylemek istiyorum.

Vox Machina macerasını YouTube veya Twitch üzerinden takip ediyorsanız ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınızdır. İlk sezonun hikayesi ıkış tıkış olmuş. Yani DnD'de günlerce ve hatta bazen haftalarca süren olayları dizide yarım bölümde işliyorlar. Burası "spoilersız" bölge, merak etmeyin ama detay vermeden bir örneği dile getirmek istiyorum. X karakterinin kendini bulma öyküsü o kadar çabuk işlendi ki sonlara doğru elde ettiği o ölçülemez manevi gücü yemedim. Bir aceleye gelmişlik, bir olmamışlık söz konusuydu.

Animasyonları ve aksiyon sahneleri kaliteli olsa da sanat tasarımı jenerik kalmış ne yazık ki. Keza Scanlan hariç tüm karakterler oldukça sıradan hissettirdi. Seslendirmelerin de zayıf kaldığının altını çizmek istiyorum ki ekibin neredeyse tamamı sektörün önde gelen ses sanatçıları. Umarım ikinci sezonda ses kurgusu yapmayı bilen bir stüdyoyla çalışırlar, zira sıkıntı oyuncu performanslarında değil özensiz ses kurgusundaydı. Tabii gelen yüksek puanlar problemin üstünü örtebilir. Umarım öyle olmaz, ne diyeyim.

Bir de altını, üstünü çizmek istiyorum, altın çerçeveyle kaplatmak istiyorum: Scanlan sen nasıl bir efsanesin arkadaşım! Gelecek sezon kötü bile olsa sırf senin için yine izlerim. Scanlan's HAAAAND! ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: Amazon'un animasyon uyarlamaları genel olarak başarılı, ama işin arkasında Matt Mercer olunca çok daha fazlasını bekliyordum. Keyifle izlenir, ama sağda solda abartıldığı gibi "bir efsane" değil. ★★★½☆



YÖNETMEN: Matt Reeves OYUNCULAR: Robert Pattinson, Zoë Kravitz, Jeffrey Wright IMDB NOTU: 8.6

THE BATMAN

Bilmece, Bildirmece Gotham'da Patlamaca

OĞUZ ERDOĞAN

1940'lı yıllardan bu yana çizgi romanların bu kadar popüler olmasında Batman'in gerçekten önemli bir payı var. Superman ile birlikte DC'nin bayrak gemisi olan Pelerinli Süvari'yi doğal olarak defalarca beyaz perdeye uyarlanırken gördük. Ancak belki de Christopher Nolan üçlemesi hariç hiçbirinde tam olarak aranan lezzeti yakalayamadık. Batman'i sinemaya taşırken sadece Bruce Wayne karakterizasyonu yeterli değil. Çünkü Batman'i bu kadar özgün kılan en özel detaylardan birisi Gotham'ın kendine has atmosferi. Diğer konular şimdilik bir kenara dursun ama The Batman'in beni en çok etkileyen yanı olağanüstü Gotham tasviriydi. Bence bu zamana kadar sinemada gördüğümüz en iyi Gotham'ı Matt Reeves ortaya koymuş.

Filmin çok ciddi eksikleri elbet vardı ama bunların pek çoğundan "elimizde çok toy bir Batman var." diyerek sıyrılmayı başarabiliriz. Zira daha Gotham gecelerine korku salmaya başlayalı iki sene olmuş bir Bruce Wayne ile karşı karşıyayız. Kendi ahlak pusulasını bile tam anlamıyla doğrultamadan Gotham tarihinin bu filme kadar olan en yozlaşmış döneminde olgun bir Batman performansı beklemek epey haksızlık. Tabii bu durum The Batman'in özellikle aksiyon kısımlarında tamamen sınıfta kalmasını izah etmiyor. Kurşun geçirmez bir zırhın arkasında adeta mermiye kafa atan bir Batman dövüş stili pek görebileceğimiz bir şey değil.

Zoe Kravitz'in canlandırdığı Catwoman/Selina Kyle filme muhteşem bir değer katmış. Hem Gotham gecelerinde epey toy olan Batman'i yönlendirmek hem de hayatı boyunca ağzında altın kaşıkla dolaşmış Bruce Wayne'in gözünü açmak anlamında müthiş bir köprü karakteri. Ancak ne yazık ki Batman'in iki can yoldaşı Gordon ve Alfred için benzer övgüleri yapmak mümkün değil. İki karakter de hem filme kattıkları değer hem de Batman'e yardım etme konusunda ciddi anlamda sınıfta kalmışlar. Henüz iki senedir ortalıkta olan maskeli bir kaçığa Gordon'un sonsuz güven beslemesi hiç akılcı değil. Alfred kısmıysa adeta bir Morgan Freeman vari şekilde filmin birkaç noktasını açıklamaktan öteye gidemiyor, sahne süresinin azlığı da bunu yapmasının önüne geçiyor.

Riddler'ın arka planda kedinin fareyle oynadığı gibi toy bir Batman'e eziyet etmesini izlemek de keyifliydi ve ilk defa yapılan hataların bir sonucu olduğunu da görmüş olduk. Hatalar yaparak büyüyen bir Batman'i beyaz perdede görmek ayrı bir keyif verebilir. Her ne kadar özellikle Riddler konusunda bazı noktalarda kolaycılığa kaçmış olsalar da oluşturulan sosyopat Riddler profili beni yeterince memnun etti.

Yaklaşık üç saatlik bir film olmasına rağmen The Batman içerisinde çok fazla şeyin aceleye geldiğini ve hikâye anlatımında başarısız olduğunu görebiliyorsunuz. Ancak her ne kadar Matt Reeves, "Bunu bir giriş filmi olarak yapmadık" dese de bende uyandırdığı hissiyat temelleri atılan bir Batman'in gözümüzün önünde karakter gelişimi tamamlayacağı devam filmlerinin geleceğine yönelik.

EDİTÖRÜN NOTU: Bu zamana kadar beyaz perdede izlediğim en iyi Gotham tasviri, bazı konularda ciddi eksikleri var ama Batman'in kendine has atmosferini arayan birisi salondan mutsuz ayrılmayacaktır. ★★★★☆

YAYINLANDIĞI PLATFORM: Netflix **FİLMİN NOTU:** 2,5 **YÖNETMEN:** Jean-Pierre Jeunet **OYUNCULAR:** Isabelle Nanty, Elsa Zylberstein, Claude Perron, Youssef Hajdi, Stéphane De Groodt **IMDB NOTU:** 5,4

BIG BUG

Bir zamanlar her yeni filmi merakla beklenen yönetmenlerden olan Jean-Pierre Jeunet'nin son 3 filmini nedendir bilinmez pas geçmişim ve Big Bug tanıtımlarından da tuhaf ama eğlenceli bir film olacağı izlenimini almıştım. Sonuçta Alien 4, Amelie, Kayıp Çocuklar Şehri gibi filmlerin yönetmeninden kötü bir şey beklemezsiniz değil mi? Yani tamam Big Bug da berbat bir film değil, lakin fazla fazla geniş açılar, fazla fazla kaba ve cinsel mizah ve gözümüze sokulan teknofobik yakarmalar filmin başarılı bir hiciv olmasını engelleyip bayağı ve demode bir karikatüre dönüşmesine yol açmış. Hani ben bir nebze eğlendim ama genel izleyici açısından yorucu bir seyirlik olacağını da tahmin etmek güç değil. Ha sanat tasarımı efektler ve oyuncular filmi sürüklüyorlar, haklarını vermem lazım. Yoksa yaklaşık 2 saat boyunca tek evde robotlar tarafından alıkonulan karakterlerin durum komedisi çekilir bir durum olmazdı. Yönetmenin kendine has tuhaflıklar ve bolca edebi referanslarla süsleyip insan olmanın önemine ilişkin çektiği nutukların alası da yine Netflix'de izleyebileceğiniz Black Mirror ve Love, Death and Robots'da var. Big Bug bu saydığım işlerin bolca Fransız mizahıyla sotelenip, hafif erotizm sosuna batırılmış ve renkli karakterlerle sunulmuş hali yalnızca. Ve tüm o rengarenk curcunası ve karmaşık öykü akışına rağmen söylediği yeni hiçbir şey yok ne yazık ki. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Big Bug sadece yönetmenin koyu hayranlarına hitap edebilecek abartılı (ama eğlenceli) bir hiciv örneği. Kafa dağıtmak için bakılabilir. ★★☆☆☆



YÖNETMEN: Joel Coen **OYUNCULAR:** Denzel Washington, Frances McDormand, Kathryn Hunter, Alex Hassel, Bertie Carvel **IMDB NOT:** 7.2

THE TRAGEDY OF MACBETH

Dünya tarihindeki on milyon beş yüz bin yirmi dokuzuncu Macbeth uyarlaması olan The Tragedy of Macbeth, "Bir de Joel Coen'den izleyelim" deyip bağrıma bastığım bir film oldu bu ay. En azından buralarda hakkında "Siyahi Macbeth mi olur?" tartışmaları görmediğimiz Denzel Washington hain İskoç kralını, Frances McDormand da zevcesi kraliçesi Lady Macbeth'i canlandırıyor. Başka bir yerde olsa filmi çalacakları performanslar sergiliyorlar ancak Apple+ yapımının yıldızı, kuş kadar ekran süresiyle bile cadılara hastalıklı bir hayat veren Kathryn Hunter oluyor. William Shakespeare'in yazının baharını getirircesine, dilde çiçekler açtıran diyalogları bu usta isimlerin dudaklarından muntazam bir şekilde dökülüyor.

Eskinin klasik filmlerine öykünerek 1.19:1 oranla, siyah beyaz çekilen film, kostüm, dekor ve ışıklandırma konularında muazzam bir başarılı sergiliyor. Filmin sade mekân ve karakterlerini çerçeveleyen sinematografisinde sapkın bir detaycılık var ve siyahla beyazın zıtlığından ortaya çıkarılan kareler büyüleyici bir berraklık ve güzellikte. Hikâyedeki doğaüstü kısımların altından harikulade oyunbaz şekillerde kalkılmış. Görsel motifler çok zekice yerleştirilmiş. Gizem çok güzel kurulmuş. Nostalji olsun diye nostalji yapılmamış.

Performans ve görsellik cephelerinde bu kadar güçlü bir film yapılınca, eldeki materyal de bir Shakespeare piyesi olunca elbette filmde kusur bulunacak pek bir kısım kalmıyor. Joel Coen kardeşinin eksikliğini hissettirmiyor, kendi başına böyle büyük bir işin altından çok iyi kalkabildiğini de bizlere göstermiş oluyor. Ortaya çıkan yapım azılı Shakespeare sevdalılarını bile üzmeyecek, hatta muhtemelen daha ziyade onlara hitap edecek bir konumda. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Joel Coen'in filmi harika ama siz bir de Ethan Coen'in o filme yazdığı eleştriyi okuyun. ★★★★★

○ **YÖNETMEN:** David Blue Garcia ○ **OYUNCULAR:** Sarah Yarkin, Elsie Fisher, Mark Burnham, Moe Dunford ○ **IMDB NOTU:** 4,9

TEXAS CHAINSAW MASSACRE



EDİTÖRÜN NOTU: İzlemeye izleniyor ama komik ya da eğlenceli değil. ★★☆☆☆

Baştan açıkça söyleyeyim, Texas Katliamı serisine karşı öyle büyük bir sempatim yok. Bu filmi izlememin tek sebebi filmin senaristlerinden birinin Fede Alverez olmasıydı. Kendisinin yönettiği Evil Dead reboot'u ve Don't Breathe gayet sağlam işlerdi çünkü.

Film 1974'te başlayan ve artık emeklilik için yaşını bekleyen orijinal öyküyü devam ettiriyor. İlk filmdeki katliamın yaşandığı ve artık büyük oranda terk edilmiş Harlow kasabası bankanın eline düşüyor, belasını arayan bir grup genç de taşını toprağını altına çevirmek için affedersiniz bok var gibi buraya geliyor. Sonrası malumunuz, Leatherface'in anasına saygısızlık edilince de Kurban Bayramı başlıyor. Yahu biz Fede Alverez'e de güvenemeyeceksek kime güveneceğiz?

Bu gibi cılkı çıkan Slasher serileri yakın dönemde iyice grindhouse türüne kaymaya başladı maalesef. Halbuki Slasher türünün ana hedefi hiçbir zaman vahşet ve şok etkisi yaratmak değil, aksine gerilim ve hayatta kalma mücadelesi sunmak olmuştur ki son çekilen Scream bunu gayet iyi başardı. Fakat Texas Chainsaw Massacre maalesef bu bahsettiğim hataya düşüyor. Vücutlar brütal şekilde parçalanıyor, yağmur gibi kan akıyor ve elektrikli testere sırtını delip içinde çorba kaşığı gibi gezdirilen insanlar bir şekilde yaşamaya devam ediyor. Siz de karakterler herhangi bir derinlik ya da sempatiye sahip olmadığı için de bu mezbahayı sıfır duyguyla izliyorsunuz.

Neden çekildiğine anlam veremediğiniz, tatsız tutsuz, kendi içinde bile inandırıcılıktan uzak bir film Texas Chainsaw Massacre. Sinemanın 40 senelik korku ikonlarını gerçekten çok sevsem de artık rahat bırakılmaları gerektiğini düşünüyorum. ■ EMRE S.



○ **YÖNETMEN:** Ridley Scott ○ **OYUNCULAR:** Lady Gaga, Adam Driver, Al Pacino, Jared Leto, Jeremy Irons, Salma Hayek ○ **IMDB NOTU:** 6.8

Bu filmin adını ilk duyduğumda yönetmeninin Ridley Scott olmasına inanılmaz şaşırmıştım. Benim için Orta Çağ, Savaş veya Sci-Fi filmlerinin piri olan Ridley Scott'u böyle komedi bir suç filminde duymayı hiç beklemiyordum. Yine de tabii oyuncular iyi, yönetmen güzel, bir izleyelim bakalım diyerek işe koyuldum fakat keşke hiç bulaşmasaymışım...

Filmin kurgusu o kadar kopuktu ki film boyunca bir skeçten diğerine atlıyor gibiyiz. Hikâye bize bir şeyler anlatmak için can çekişiyor ama ne sahneler birbirine uyuyor ne karakterler sahneye uyuyor. Ha, bir de oyunculuklar da karakterlere uymuyor. Gerçekten inanılmaz garip bir film. Aşırı yüksek bütçeli bir üniversite bitirme projesi gibiydi resmen.

Bir tasarımcının cinayeti gerçekten bu kadar az ilgi çekici anlatılabilirdi. Bana kalırsa en büyük problem zaten süre ile başlıyor. Öncelikli konu olarak film en fazla 1 saat 45 dakikalık bir film olmalı, 3 saatlik değil. Sonrasında ise Jared Leto'ya yazılan teatral rolün kalan oyunculuklar arasında inanılmaz sırıtmış olması geliyor. Pek çok kişi bundan Leto'nun oyunculuğu kötü gibi bahsetmiş fakat bence aksine adam ne yazıldıysa onu çok iyi oynamış. Senaryo bir hayli kötü. Bunların haricinde bir de kurgu o kadar göze batıyor ki filme dahil olamadım. Yani buradan şunu çıkarıyorum: Film 3 saate bile zar zor sığmış -kırparken belki de kesmemeleri gereken yerleri de kestiler ve film kurguda heba oldu?

Jeremy Irons ve Adam Driver filmi sırtında taşımamış olsa çok daha kötü bir film olurmuş. Oyunculuklar genel olarak güzeldi fakat izlemeyi göze alacak kadar mı ondan şüpheliyim. Ey Ridley Scott, gerçekten yılın en iyi filmlerinden birisiyle en kötü filmlerinden birisini aynı yıl içerisinde çıkarmayı nasıl başardın sadece soruyorum? Ridley abim sen Sci-Fi'dan devam et lütfen. ■ PELİN

EDİTÖRÜN NOTU: İlla bir moda tasarımcısının cinayetini izlemek istiyorsanız kesinlikle House of Gucci ile vakit kaybetmeyip, Netflix'te yer alan The Assassination of Gianni Versace'ye bakabilirsiniz. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Matthew Vaughn **OYUNCULAR:** Ralph Fiennes, Rhys Ifans, Gemma Arterton
IMDB NOTU: 6.4

THE KING'S MAN



Bazıları tarafından sıkıcı bulunsa da John Wick'le başlayıp Nobody gibi başarılı örneklerle devam eden, konuyu pek umursamayıp seyir zevki yüksek aksiyona odaklanan filmleri pek beğeniyorum. Dolayısıyla Kingsman de ilk filminden beri severek takip ettiğim serilerden birisi. Uluslararası barışı korumak amacıyla kurulmuş Kingsman organizasyonunu işleyen serinin 3. filminde 100 yıl geriye, organizasyonun kurulduğu 1. Dünya Savaşı yıllarına gidiyoruz.

Filmi övmeye de burdan başlayabilirim; saf aksiyonun arkasında dönemin tarihi yapısı ve insanların psikolojisi oldukça eğlenceli şekilde işlenmiş. Özellikle filmdeki kurgusal eklemelerin önemli tarihi olay ve karakterlere ustaca yedirilmesi, filme kendine has bir "fantastik-belgesel" havası vermiş.

Sıkı bir tarih okuyucusu olarak Rasputin'den Franz Ferdinand suikastine bir sürü olayı izlemek ağzımdaki koca gülümsemenin film boyunca sürmesini sağladı. Tarihsel taraftaki bu ustalık kurgusal tarafta ile maalesef biraz zayıf durumda. Spoiler vermeden anlatmak zor olsa da kötü karakterlerin filme göre hafif kaldığı hissediliyor. Tabii burada Rasputin karakterini dışarıda tutmak gerek, film alttaki yıldızların birisini kendisinin olduğu sahnelere borçlu. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Eğer tarihi filmlere özel bir ilginiz varsa skora 1 yıldız daha ekleyebilirsiniz. ★★★☆☆

YÖNETMENLER: Jared Bush, Byron Howard, Charise Castro Smith **OYUNCULAR:** Sephanie Beatriz, María Cecilia Botero, John Leguizamo, Jessica Darrow, Diane Guerrero
PLATFORM: Disney+ **IMDB NOTU:** 7.3

ENCANTO



"Artık çocuğu bahane ederek utanıp sıkılmadan Disney filmlerine gidebilirsin" demişti iş arkadaşlarım bir öğle yemeği sohbetinde. Yanıldıkları bir konu var, hiç utanmadan ilk günden izliyordum hepsini zaten. Son on yılda çıkan Disney animasyonlarından sadece 1-2 tanesini izlememişimdir. Neden utanayım? Let it go!

Üstelik Encanto, gerek Kolombiya›nın enfes doğasından ilham alan parlak renk paletiyle gerek kıpır kıpır müzikleriyle gerekse de eğlenceli karakterleriyle tam dört dörtlük bir animasyon film olmuş, kaçırır mıyım? Madrigal ailesinin çok renkli üyelerinin hepsi ayrı alem ama benim favorilerim Casita'sının Herkül'ü Louisa, şirinlik abidesi Dolores ve Bruno... We don't talk about Bruno. no no no!

Pardon pardon, Bruno'dan bahsetmek yasaktı unutmuşum. Ama şarkı da çok güzel ha, üstelik sonunda hep bir arada farklı sözlerle söyledikleri kısma bir müzik terimi olarak "Madrigal" deniyormuş. Bu arada daha filmin başında ilk şarkıyla bize tüm aileyi tanıtan baş karakterimizin sesi size tanıdık geldi mi? Bana da gelmedi. Röportajları izlerken Mirabel rolünde bülbül gibi şakıyanın Brooklyn Nine-Nine dizisinin ketum Roza›sı olduğunu görünce şaşırmadım diyemem. Zaten Roza karakterine aşina olan yönetmenler, Stephanie Beatriz'i ablası Louisa rolü için düşünmüşler ancak kendisinin cıvıl cıvıl doğal halini görünce Mirabel'de karar kılmışlar. Çok da güzel etmişler çünkü sonucunda ortaya birbirinden güzel şarkılar çıkmış. Zaten müzikal severim, oynatma listem de müzikallerle doludur. Şimdi en çok dinlediklerim listesine Encanto'dan da en az 3 şarkı eklenecek. Ya da 5, bilemiyorum.

Sihirli güçlere sahip bir geniş ailenin sihirsiz kızı Mirabel'i baş rolüne koyan Encanto, hikâyesiyle şimdiye kadar hiçbir Disney filminin bırakamadığı o tanıdıklık hissiyatını bıraktı bende. Hayır Kolombiya'da yaşamıyorum ve sihirli güçleri olan bir aileye sahip de değilim ne yazık ki. Ancak ailemde ve arkadaşlarım arasında birden fazla Mirabel, Louisa, Isabella var. Toplumun makbul gördüğü başarı standartlarına sahip olmayan çocuklar adeta yok sayılırken, başarılı addedilen çocukların ise yarış atına dönüştürülmesi ve sahip oldukları başarıdan ibaretmiş gibi hissettirilmeleri bize hiç de yabancı kavramlar değil ne yazık ki. Surface Pressure şarkısının Youtube yorumlarında binlerce kişinin "Beni anlatıyor!" demesine şaşırmamak lazım. İzlerken eğlendiren, bir yandan hüzünlendiren, mutlaka kendinizden bir şeyler bulacağınız rengarenk nefis bir film!

EDİTÖRÜN NOTU: Akılda kalıcı müzikleriyle ikinci bir Frozen vakası olmaya aday, birkaç sene içinde kreşlerde ve cosplay camiasında Mirabel enflasyonu olabilir. (Ters köşe: Louisa oldu) ★★★★★

BLOODYWOOD
RAKSHAK
EREN E.

Sanskritçede "koruyucu" anlamına gelen Rakshak Hintli ve harika düşünülmüş grup ismiyle (Bollywood filmlerinin toz pembe dünyasına harika bir dokundurma) dikkatimi çekmişti ama albümün bu kadar sıkı çıkmasını da beklemiyordum açıkçası. Zaten Gaddaar daha başta sizi sert riffleri ve güçlü vokalleriyle içine alıveriyor bir kere. Oradan sonrası da akıp gidiyor zaten. Metalcore, rap, brutal, Hint folk karışık diyebileceğim fazlasıyla özgün bir müziği var Bloddywood'un. Yer yer Korn'un sert havası hissediliyor yer yer Linkin Park'ın delici vokalleri. Grubun Hindistan'da yaygın olan çeteleşme, kast sistemi ayrımcılığı, kadın hakları ve fakirlik sorunlarına dair sözleri cidden vurucu ve insanı albüm boyunca dikkatini buraya da yöneltmeye sevk ediyorlar. Aralarda giren Hint ezgileri de işin tuzu biberi oluyor ve son zamanlarda dinlediğim en özgün gruplardan birisiyle de tanışmamız olumlu bir noktada sonlanıyor. Sonra "Dur lan şu şarkı güzeldi" deyip kendimi Dana-Dan'ı repeat'e almış halde buluyorum falan ve diyorum ki "olmuş bu albüm". Metal müzik adına farklı bir şeyler dinlemek isteyenler ekmeksiz gömsün.

EDİTÖRÜN NOTU: Bloodywood ortamlara bomba gibi düşüyor bu albümle ve yakın zamanda da gidecek gibi görünmüyorlar. Rakshak yaşamdaki, adaletsizliğe karşı olan öfkenizi paylaşıyor. ★★★★☆

THE WEEKND
DAWN FM
GÜLHİS



"After Hours daha yeni çıkmamış mıydı yahu?" diyenlerdenseniz benim gibi, arkadaşlar o albüm 2020'de çıkmış. Zaman tuhaf geçiyor bu aralar biliyorsunuz. Açıkçası The Weeknd'in yeni albümü Dawn FM'in de bu hissiyata hiç faydası dokunmuyor.

Dinleyenleri tanıdık artık, The Weekend günümüzün standart Hip-Hop ve R&B seslerinden gittikçe uzaklaşmayı kafasına koymuştu. Bu da çok taze işler çıkarmasını sağlıyordu sağolsun. Bir de Bella Hadid'den ayrıldığından beri toparlayamadı bu adam, boyuna ayrılık özlem dolu şarkılar yazıp duruyor. Bütün bunların turşusu kurulunca sanki ortaya Dawn FM çıkmış.

80'lerin synth seslerine iyice sırtını yaslamış Dawn FM. Albümün her yerde çalınan single'ı Take My Breath'te öyle çok fazla hissedilmiyor, o gene biraz da radyo düşünülerek yapılmış sanki. Ama gelin görün ki Gasoline, Out of Time, How Do I Make You Love Me?... Çalıp babama, "Aaa! Ne demek bilmiyorum?! 80'lerden kalma, çok meşhur şarkı bu ya!" diye yutturabilecek miyim acaba?

Allah için seviyorum The Weekend'in söz yazarlığını da. Ama aman diyeyim, böyle özlediğiniz, ulaşamadığınız falan varsa çok dikkatli dinlemeyin.

EDİTÖRÜN NOTU: 30-40 senelik sesleri yeni hissettirmeyi başarıyor The Weeknd. Nasıl ya, nasıl?! ★★★★☆

AURORA
THE GODS WE CAN TOUCH

Bazen olur ya gökte uçtuğunuz bir rüya görürsünüz, ağırlıksız, havayla ve dünyayla bir, özgür ve akıştasınızdır. İşte doğum adını tam da böyle göklerden alan Norveçli Aurora'nın yeni albümünü dinlemek de bahsettiğim deneyime benziyor.

Daha ilk başta çok yukarılardan gelen dünyevi olmayan seslerle bu dünyadan alınıp muazzam güzellikteki *Everything Matters*'ın melankolisine bırakılıyoruz. Sırf o şarkıya dair paragraflarca yazabilirim ama şarkıda Aurora'nın Fransız kankası Pomme'nin de olduğunu bilin isterim. Billie Eilish'in öykünerek rol model aldığı bir isim Aurora ve gerek doğaya yakınlığı gerekse antika kostümlere düşkünlüğüyle Z kuşağının oldukça ayrıksı bir temsilcisi. Albümse tempoyu yükselterek bize üç tane bomba daha bırakıp nihayetinde *Exist*



For Love'ın sakin kıyılarına bırakıyor ki bu şarkının videosunda Aurora'yı Afrodit gibi istiridyeden çıkarken görüyoruz. Onun bu saf güzelliğe olan tutkusu şarkıdaki bir su perisini andıran yorumuyla birleşince ortaya yine harika bir parça çıkmış oluyor. Önceki albümlerindeki ses dünyasını daha elektronik detaylarla zenginleştiren genç müzisyenin vokallerinde aralara sıkıştırdığı İskandinav folk ezgilerini de muhakkak yakalarsınız. *Heatens* ve *The Innocent* aşkın farklı taraflarıyla ilgiliyken *Exhale Inhale* bu yaşamdan boğulduğumuz anlara mükemmel bir ilaç oluyor, sakinleştirip kendimize dönmemizi sağlıyor. *A Temporary High* albümün en ayrıksı şarkısı ve Aurora'nın tüm antikalıklarına ev sahipliği yaparak ortamın neşesini de yerine getiriyor diyebilirim, sonrası da yine bir rüya gibi akıp gidiyor zaten (ki sondan ikinci parçanın adı zaten *This Could Be A Dream*).

Hani şöyle farklı bir şeyler dinleyeyim ruhum rahatlasın, bu dünyanın dertlerinden uzaklaşayım diyorsanız bu albümü kesinkes dinleyin. Zaten Aurora'ya ısınırsanız canlı performanslarına da kesin düşecekseniz onlardan da önerim yılbaşı için Nidarosdomen'de verdiği konser olur. Sahnede sanki bir insan değil de güzel sözler ve ezgilerle sizi büyülemeye gelmiş bir cadı duruyor sanabilirsiniz o derece farklı biri Aurora, dinleyip büyülenin siz de işte. EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Müziğiyle ve duruşuyla günümüz gençlerinden çok farklı olan Aurora'ya kesinlikle bir şans verin derim büyülenmek garanti. ★★★★★



AMORPHIS
HALO

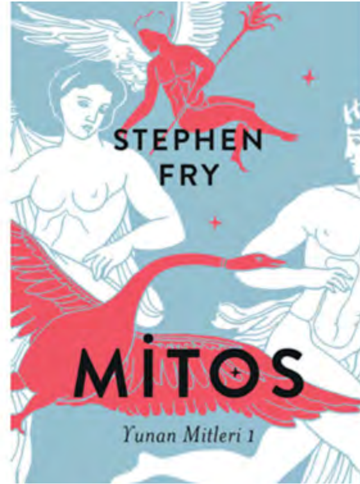
Amorphis hiç şüphesiz Finlandiya'nın en iyi metal gruplarından biri. Ben kariyerlerinin başındaki death metal çizgilerini de sonrasında geçiş yaptıkları kendilerine has türü de çok seviyorum. 2015'te Under the Red Cloud ve 2018'de Queen of Time ile adeta ruhumuza ziyafet vermişti grup. Halo albümü de sanki bir üçlemenin bitişi hissi verdi bana.

Açık konuşmak gerekirse ilk dinleyişte beni önceki iki albüm kadar vurmadı Halo. Bilemiyorum, belki de aynı formülün kullanılmış olması biraz yormuştur, belki diğer iki albümde duyar duymaz beynimden vurulduğum kalibrede bir parça bulamayışıma sıkılmışımdır. Bu kesinlikle Halo'nun iyi bir albüm olmadığı anlamına gelmiyor. İçinde yine birbirinden nefis şarkılar var, yine biter bitmez "Tekrar dinleyeyim" diye başa sardığım parçalar var, yine "Olm döktürmüşler soloyu!", "Vokal coşmuş!" dediğim bir sürü kısım var. Ama önceki albümlerde bunların sayısı benim için daha fazlaydı, belki de o yüzden beklentim bir nebze daha yüksekti.

Yalnız kesin olan bir şey varsa Amorphis'in bundan sonraki albümünü de yine büyük merakla bekleyeceğim ve buralara yine geldiklerinde bir sonraki konserlerini de kaçırmayacağım. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Under the Red Cloud ve Queen of Time ile başlayan üçlemenin son halkası da bu iki albümle büyük ölçüde aynı formülü kullanıyor ve baştan sona yine keyifli bir dinleyiş sunuyor. ★★☆☆☆

STEPHEN FRY
MİTOS



Stephen Fry tam bir kültür aşığı ve Batıcıl aydınlanma görüşünün savunucularından. Tabii bu ikisinin yanına harika bir oyuncu, komedyen, yazar, yönetmen, seslendirmen ve azınlık hakları savunuculuğunu da ekleyebiliriz. Bu yetenek zengini İngiliz'in Yunan Mitlerine özel bir ilgisi olduğunu şahsen bilmiyordum ama Mitos'u okuduğumda gördüm ki ilgisi ve bilgisi cidden muazzam. Mitos Yunan Mitlerindeki yaradılıştan mevzuyu alarak hemen her konudaki anlatıları olabildiğince kronolojik olarak derleyip bize yeniden anlatıyor ama bunu akademik ve sıkıcı bir üslup yerine Fry'ın ustası olduğu hiciv dolu bir dille yapıyor. Özellikle Prometheus ve Zeus'un insanı yaratırken yaşadıkları süreç ve muhabbetleri beni bayağı güldürdü. Dipnotların da son derece eğlenceli ve enteresan bilgilerle dolu olduğunu da eklemek isterim. Neil Gaiman'ın İskandinav Mitolojisi'nde yaptığının daha eğlencelisini çok daha geniş bir metinde yapıyor Fry ve hemen hiç sıkılmadan sayfalar elinizin altından kayıp gidiyor. Hani hem Yunan Mitleri hakkında bilgilenmek hem de keyifli vakit geçirmek isteyenlere fazlasıyla öneririm Mitos'u. Son olarak Kahramanlar ve Truva isimli devam kitapları da var Mitos'un ama henüz dilimize çevrilmediler bu ikisinin yazar tarafından okunmuş sesli kitaplarını da dinleyince fikirlerimi yazarım buradan, siz o arada kahvenizi çayınızı alıp Mitos'un tadını çıkarmayı ihmal etmeyin tabii. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Yunan mitlerinin eğlenceli bir derlemesini arayanlara birebir. ★★★★★



TÜM PANAYIRLARIN HEYULASI KAYIP RIHTIM'DAN "UCUBE" TEMALI ÖYKÜ ANTOLOJİSİ

Ülkemizde edebiyat dendiğinde akla gelen ilk sitelerden biri olan Kayıp Rıhtım, ilk öykü antolojisi Tüm Panayırların Heyulası ile okurların karşısına çıktı. İthaki Yayınları'ndan yayınlanan bu kitapta fantezi, bilimkurgu, korku, tuhaf kurgu, distopya ve polisiye türlerinde kaleme alınmış, "ucube" temalı 20 öykü bulunuyor.

Onur Selamet ve Özgürcan Uzunyaşa'nın yayıma hazırladığı antolojideki öykülerin tamamı da ilk defa bu kitapta görücüye çıkmış durumda. 288 sayfadan oluşan kitapta Ayça Erkol, Bahadır Cüneyt Yalçın, Bahri Vardarlılar, Deniz Erbulak, Eda İşler, Ekin Açıkgöz, Emirhan Burak Aydın, Ezgi Polat, Hakan Bıçakcı, Hikmet Hükümenoğlu, Mehmet Berk Yaltırık, Murat S. Dural, Müge Koçak, Onur Selamet, Orçun Ünal, Özgürcan Uzunyaşa, S. İpek Ortaer Montanari, Seran Demiral, Suat Duman ve Süreyyya Evren'nin öyküleri yer alıyor.

Sevin Okyay'ın cümleleriyle "Fantastik edebiyat, bilimkurgu ve korkunun çoğu genç ismi bir araya gelip bir ucube öyküleri antolojisi yaratmış. Aralarında sevdiğimiz pek çok yazar var. Ve en güzeli, kadın-erkek dağılımı da umut verici" olarak tanıtılan Tüm Panayırların Heyulası umarız Kayıp Rıhtım'ın nice öykü antolojilerinin ilki olur. ■ ESER



Dünya canlı olabilir mi?

Hani... Gezegenin kendisi yani...

Böyle deyince kulağa çok fantastik geliyor ama elbette bahsedilen taşın toprağın düşünme yetisi kazanması değil. Uluslararası Astrobiyoloji Dergisi'nde yayımlanan araştırmaya göre toprak altındaki geniş mantar ağları bütün bir gezegeni sarıp gezegenin doğasını yönetebilecek güce sahip. Belki dünya gibi sürekli kazıp bir şeyler inşa ettiğimiz bir gezegende değil ama teknik olarak canlı hayata sahip olan bir gezegende olması mümkün bir "düşünen ağ" bu.

Araştırmanın dikkat çekmeye çalıştığı bir diğer nokta da bu şekilde söylendiğinde akıl dışı gibi görünse, insanlar olarak bizlerin halihazırda böyle bir etki ağını yaratmış olmamız. Tek sorun, biz bu ağı dünyayı iklim ve plastik krizleri gibi negatif yönlerde etkileyecek şekilde kullandık şu ana kadar. Bir mantar olamadık anlayacağınız. Ama araştırmacılar henüz değişim için çok geç olmadığını da ekliyor. Henüz. ■ **GÜLHİS**

Başka bir gezegende yaşam olabilir!

Yok, bu o az önceki haberdeki değil, başka...

Yıldızlara ne çok yakın ne de çok uzak olan belirli bölgeye yaşanabilir bölge denir. Dünyamız Güneş'in yaşanabilir bölgesindedir. Hayatın devamlılığı için temel olan suyun donmadan veya buharlaşmadan ortamda bulunabilmesi örneğini düşünebiliriz. Şimdiye kadar yapılan araştırmalarda yaşam formunun olasılığı üzerine konuşulan gezegenler bu bölgelerde değildi. Tarihte ilk defa keşfedilen bir gezegenin tam da Dünya'ya benzer bir şekilde başka bir yıldızın yaşanabilir bölgesinde olduğu belirtiliyor.

Dünya'dan 117 ışık yılı uzaklıkta olan bir gezegen bir beyaz cücenin yörüngesinde bulunuyor. Enerjisini kaybetmeye devam bir beyaz cücenin etkisiyle tespit edilen gezegenin bu özelliğini ne kadar koruyacağını bilemesek de araştırmayı yürüten profesörün dediği bir cümle dikkat çekici: "Genellikle astronomide eğer bir şey keşfedilmişse benzerleri de bulunmaktadır." Umarım, henüz keşfedilemeyen diğer gezegenlerdeki canlılar daha mutludur. ■ **ARES**



Proxima Centauri'nin etrafında dönen yeni bir öte gezegen

Olayı nedir?

Zırt pırt yeni bir öte gezegen keşfedilmesi aranızdan bazılarını şaşırtıyorsa hiç şaşırtmasın sevgili Oyungezerler. Zira gökyüzü aklımızın alamayacağı kadar çok fazla gökcismiyle dolu ve teknolojilerimiz geliştikçe haliyle nereye baksak yeni bir şey görüyoruz. Bu yeni keşfedilen gezegense iki yönden epey ilgi çekici: İlki görece yakın; sadece dört ışık yılı uzaklıkta -ki bunu zaten Proxima Centauri cüce yıldızıyla ilgili



bir şeyler okuduysanız biliyorsunuzdur. İkincisi ise sisteminin yaşanabilir bölgesinde bulunuyor olması. Yani yüzeyinde sıvı halde su olması ve bildiğimiz anlamda hayata ev sahipliği yapabiliyor olması gayet mümkün Proxima d ismi koyulan bu minnak arkadaşın.

Şimdi gelelim detaylara: Boşuna minnak demedik çünkü bu gezegen bugüne kadar keşfedilen en "hafif" gezegenlerden biri: Dünya kütlesinin yaklaşık çeyreğine falan sahip. Burada bir sene beş gün sürdüğünden, ileride burada yaşarsak haftaların falan bir anlamı kalmayacak. Bu böyle, zira kendi yıldızıyla arasındaki mesafe 2,48 milyon mil falan (Merkür ile Güneş arasında bile 36 küsur milyon mil var, öyle düşünün). Öte yandan söz konusu yıldız bir kırmızı cüce olduğundan bu uzaklık oranın yaşanabilir bölgesine denk geliyor. Bir gün gidip görmek nasip olur mu insanlığa bilinmez ama bu kadar yakınımızda hayata ev sahipliği yapabiliyor olabilecek potansiyel bir gezegen olması da rahatlatıcı şimdi. ■ **İHSAN A.**



Hopewell kültürünün trajik sonu

Gökyüzünde beliren bir yılan

Hopewell kültürü dediğimiz şey bugünkü ABD'nin kuzeydoğu ve orta batı bölgelerinde M.Ö. 500 ila M.S. 600 yılları arasında serpilmiş ve dönemine göre epey önemli bir Kızılderili medeniyetinin kültürü. Uzak bölgeler arası geliştirdikleri bir tür takas sistemi de bugün hâlâ ilgiyle dillendiriliyor. Öte yandan bu ilginç medeniyet esrarengiz bir şekilde tarih sayfasından silinmişti. Bu gizem bu ay çözülmüş gibi. Yılan heykelleri, figürleri vb. şeylerin oldukça yaygın olduğu ve "ormanları yok etmeye kadir göklerin panteri", "göklerden gelen yılan" gibi birçok söylenceye ev sahipliğini yaptığını düşündüğümüzde, Hopewell kültürü ipucunu aslında buralarda vermiş zaten.

ABD'deki Cincinnati Üniversitesinden bilim insanları Hopewell kültürünün yaygın olduğu farklı 11 bölgede kozmik bir hava patlamasının kalıntılarını bulmuşlar. Bulunan platin gibi kimi nadir metallerin volkanik patlamalar sonucu da oluşabileceği için daha fazla kanıt aranmış ama günün sonunda pallasit ismi verilen göktaşı parçaları, kazı alanlarındaki ani ve aşırı ısı patlamasından kaynaklı kömür tabakaları ve platin yanında iridyum da bulununca mevzu kesinleşmiş.

Benim aklıma direkt Horizon'ı getirdi bu olay. Evet Aloy ve etrafındaki kabilelerin durumu bir tık farklıydı ama ortada bilimsel bilgi olmayınca insanların nelere inanabileceğine dair güzel bir projeksiyon deneyimlemiştik. Sosyal mesajımızı da böyle uydurmasyon bir slogan ile vermiş olalım: Göktaşını uçan bir panter sanmamak ve daha da önemlisi kendimizi bu tür doğa felaketlerinden koruyabilmek için daha fazla bilim! (Göktaşı yerine beklenen büyük Marmara depremi de diyebiliriz!). ■ **İHSAN A.**

Spotify, Joe Rogan'a 200 milyon dolar ödüyormuş



E yuh ama!

Spotify hakkında son zamanlarda duyduğumuz haberlerin hepsi neden bu kadar kötü? İlla gidip Apple Music mi alalım, Tidal mı alalım, ne yapalım? Önce şarkıcılara yapılan felaket düşük ödemeler, şimdi de bu.

Bu aşı karşıtı, ırkçı, bilimden ve insaniyetten uzak adamı sadece tutmuyorlar, kollamıyorlar, bir de 200 milyon dolar ödüyorlar.

Burada skandal olan şu ki son zamanlarda Spotify ve Joe Rogan hakkında yapılan haberlerde sunucunun 100 milyon dolara anlaştığı yazılıyordu. Sonra Spotify CEO'su Daniel Ek, "Rogan'ı kovamayız, teknik olarak kurallarımızı ihlal etmiyor ama kazandığıyla eş miktarda para bağışı yapacağız" demişti. O bağış 100 milyon olarak çıktı kasadan. Ama Rogan bunun iki katını alıyormuş? Tabii ya, yarısı miktara olayın üstünü kapatabilecekken neden dürüst davranılsın? Göz boyamalarda bugün… ■ **GÜLHİS**



Tesla'nızda oyun oynamak ister miydiniz?

Tesla Deck? Teslawitch? Sandviç gibi oldu…

Elon Musk geçenlerde Twitter'da dedi ki: "Steam oyunlarını Tesla'larda oynanabilir kılmaya çalışıyoruz!" Ama neden? Yani ben anlamıyorum, neden? Hatta gitti "Cybertruck'ta Cyberpunk oynayabilecek miyiz?" diyen tweetlere 100 numara emojisi falan attı.

Bakın bu aracı kullanan insan zaten oynayamayacak oyunu. Ya yanında oturan ya arkasındaki çocuğu falan oynayacak. Ya da insanlar kenara çekip otoyol cebinde oyun oynama hayalleri mi kuruyor? Bu Tesla'ların monitörleri kaç hertz olacak? Oyun kolu gibi fare ve klavye de bağlanacak mı? Fare ve klavye için ayrıca küçük bir tepsi de olsa… ■ **GÜLHİS**

RUSYA-UKRAYNA SAVAŞI VE ETKİLERİ

İhsan: Selam Gülhis… Valla pandemiden kurtuluyoruz mu derken bu sefer de hemen tepemizde bir savaş çıktı maalesef. Üstelik sadece ülkemizi değil, muhtemelen tüm dünyayı epey bir etkileyecek. Hatta dünyanın dışını bile etkileyebilir. Yaptırımlardan ötürü Rusya'nın iptal ettiği bir Soyuz fırlatması dışında, Uluslararası Uzay İstasyonu (ISS) üzerinden restleşmeler falan da oldu. Soluklanıp yeryüzüne geri dönersek burada da fena şeyler oluyor: En basitinden ben şu satırları yazarken Rusya'da pek çok kredi kartı çalışmıyordu mesela. Hatta Rus menşeli kredi kartları Türkiye gibi başka ülkelerde de çalışmıyormuş (ama emin değilim). Özetle, Rusya'nın fena halde izole edilişini izliyoruz. Öte yandan bir de Üçüncü Dünya Savaşı muhabbetleri dillendirilir oldu falan. Ne diyorsun uzaylılar da seneye geliyor mu?

Gülhis: İhsan, vallahi en son Rus metrosunda Google Pay'in çalışmadığını, insanların yolda kaldığını yazan bir haber okuyordum ben de. Şu evinin altını kazıp konserve fasulye stoklayan insanlardan olmaya sadece bir felaket haberlik yolum kaldı. İşin beni çok üzen tarafı, iki tarafta da olan sıradan insanlara oluyor. Rusya'da devlet adamlarının politikalarıyla genel halkın tutumunun bir olmadığı bir gerçek. Sadece ilk gün 1400 kişi savaş karşıtı protestolarda tutuklandı. Twitter ve Facebook'un yavaşlatıldığına ve Rusya genelinde sosyal medya sitelerine erişim engeli konulduğuna dair haberler var. Buna karşı Elon Musk'ın Ukrayna'ya Starlink erişimi vermiş olmasına ne diyeceğiz peki? Eloncan'ı sevmediğimi herkes biliyor ama işte bozuk saat bile ara sıra…

İ: Yav senin ne alıp veremediğin var şu Eloncan'la akıl sır erdiremiyorum :P Starlink olayı cidden güzel olmuş ya. Üstelik benim bu satırları yazmamın üç saat öncesinde Musk, Ukrayna Başkan Yardımcısı ve aynı zamanda Dijital Dönüşüm Bakanı olan Mykhailo Fedorov'a son Starlink güncellemeleriyle ilgili bilgi veriyordu. Bir de biliyorsun, Musk'ın bu savaşla ilgili tek olayı Starlink olmadı; benzer şekilde ilk paragrafta bahsettiğim Rusya'nın "Biz olmazsak ISS de olmaz" gibisinden restine de SpaceX logolu bir tweet atarak cevap verdiydi.

Bu arada Fedorov benzer şekilde başka teknoloji devlerinden de benzer taleplerde bulunuyor. Mesela Meta'dan Facebook ve Instagram'a Rusya'dan erişimin tamamen kısıtlanması istemiş, aynı şeyi App Store'dan da istemiş. Meta topyekûn Instagram ve Facebook'u Rusya'da erişime kapamadı ama buralardan Rus devleti tarafından kontrol edilen medya organlarını tamamen kaldırdı. Zaten senin söylediğin haberler doğruysa Rusya kendi kendine bu işi yapacak, hatta yapmış gibi. Neyse daha zilyon tane örnek var böyle, zaten izolasyondan yeterince bahsettik. Benim asıl dikkatimi çeken şey, artık bu tarz çatışma ve savaşlarda devlet dışı aktörlerin, yani bu savaş özelinde büyük teknoloji devlerinin de ciddi oyun değiştirici hamleler yapabilir hale gelmiş olması. Şimdi aydınlık taraftaymış gibi görünseler de çok uzak olmayan bir gelecekte distopik, Cyberpunk bir ortamın içine düşüp sudan çıkmış balığa dönebiliriz komple (Eloncan'a sallaman için ortayı yaptım valla, gole çevirmek sana kalmış :P).

G: Hah işte tam beni rahatsız eden noktaya parmak bastın. Bu kadar teknoloji bir adamın parmakları ucunda. Bu adam kime cevap verir? Meçhul. Evet, Ukrayna'ya Starlink ile çok kuvvetli bir internet bağlantısı sağladı Elon Musk ama sağladığı gibi tak diye geri çekecek gücü de var. Öbür yanda Google Pay çalışmıyor diye metro turnikesinden geçemeyen sıradan Rus halkı da biz bu sene üstümüze çullanan zamları, TL/USD kurunu ne kadar hak ediyorsak o kadar hak ediyor birdenbire toplu taşımadan mahrum kalmayı. Kendi aramızda da konuşmuştuk daha önce, Putin'in savaşı uğruna iki halk birden sefillik yaşıyor. İşin kötüsü şu ana kadar çoktan ülkeler tarafından uygulanmış olması gereken politik yaptırımlar yerine senin de dediğin gibi şirketler ve bu şirketlerin sahipleri yaptırım uyguluyor şu anda. Putin'in politikaları dün ortaya çıkmadı. Dünya liderleri Rusya'da olanlardan haberdardı. Baskıcı bir rejimin liderinin davranışlarının acısı halihazırda istediği gibi yönetilmeyen ve istediği gibi yaşayamayan halkından mı çıkarılmalı?

Putin'i protesto etsinler diye teşvik etmek amaçlı Rus pazarını boykot edelim diyen şirketler gittikçe artıyor. Putin rejimi altında protesto edenlere ne oluyor haberleri var mı? Ya da halihazırda Rusya'da savaş karşıtı protestolarda tutuklanan, tutukluluk süresince kim bilir ne tür muamelelere maruz kalan binlerce protestocu için açılan yardım fonlarına bağış yapsalar daha işlevsel olmaz mıydı? Madem Rus pazarından alacağın kârı gözden çıkarabiliyorsun, olduğu gibi Rus protestoculara geri ver. Geri ver ki Rus halkından geriye bu rejimi bitirebilecek birileri kalsın. Ama bu boykot etmekten daha zor tabii…

İ: Dediklerine katılıyorum valla. Üstelik Türkiye'de kör topal da olsa tee 19. yy. Osmanlısından bu yana bir demokrasi serüveni var, Rusya'da o bile yok. Hani insanların %70'i Putin'i seçmiş, müstahaktır diyenler -ve elbette bahsettiğin boykotların uygulayıcıları- sanırım orayı Almanya falan sanıyor. Diğer konuya, yani onca teknolojinin tek bir adamın parmaklarının ucunda olması meselesine dönersek bu ciddi sıkıntı ve Musk'ın şahsiyetiyle alakalı veya sınırlı da bir şey değil. Üstelik bu şirketler ileride kendi içlerinde görece daha demokratik bir yapıya kavuşsalar bile, günün sonunda gene sıradan insanların rızalarına pek bakılmaksızın çok ciddi sonuçları olacak kararlar alabilecekler. Açıkçası gücün devletlerden şirketlere doğru ufaktan el değiştirmesi, zaten devletler nezdinde bile gitgide daha kötüye giden demokrasiyi ortadan tamamen kaldırabilir diye korkuyorum. Şu rapor bile fazlasıyla çarpıcı: *https://tinyurl.com/ogz173-datadiyalog*

Sadece şu son on yılda bile demokratik olmayan devlet sayısı %20 artmış, sadece %32'lik bir azınlık tam demokrasilerde yaşıyor. Tüm bunların üstüne iklim değişikliği ve yaşanacak kitlesel göçleri falan da düşününce insanın içi bir daralıyor. Zamanında bizim Tarık Kaplan Data çok karamsar oluyor demişti… Ama şimdi biz ne yapalım yahu?! Bu gidişle zaten başta da dediğim gibi bölüm sonu canavarı olarak uzaylı istilası falan yaşayacağız herhalde. Kısmet artık.



Dijital Özgürlük

Rus oyun severlerin suçu

Uzun zamandır Data'da Dijital Özgürlük gibi eski bölümleri diriltmeyi konuşuyorduk kendi aramızda. Ama işte bazen öyle şeyler olabiliyor ki hayatta, siz konuşsanız da konuşmasanız da o diriltilmeyi bekleyen şey kendi kendine hayata dönüp karşınıza dikilebiliyor. Tıpkı bu ay Rusya'nın Ukrayna'yı işgali sonrasında yaşananların benim bu yazıyı yazmamı bir anda gerektirmesi gibi. Günlerdir X oyun şirketi de Rusya'daki satışlarını durdurdu konulu o kadar çok habere denk geldim ki hakikaten yazmamak olmazdı. Dahası da var elbet ama ben konuyu dağıtmadan sadece oyunlar özelinde mevzuyu ele almak istiyorum. Bu arada bu yazıyı Rusya'nın işgal edebileceği bir ülkeden yazdığımı da not etmiş olayım.

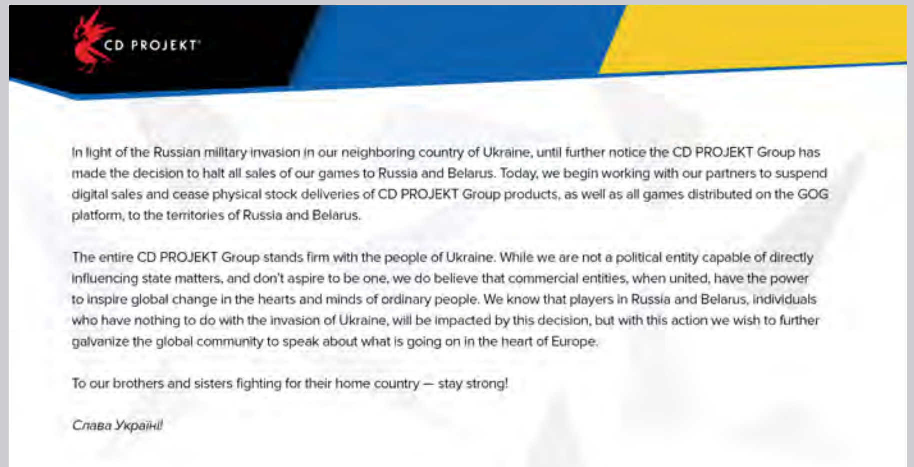
Ekim 2020 sayımızdaki *Tell Me Why* incelemesinde Gülhis, Microsoft'un oyunu Türkiye'de satışa çıkarmamasına dair olası sebepleri değerlendirip bunun her halükârda kalp kırıcı olduğundan bahsetmişti ki kendisine katılmamak mümkün değil. Elbette ki her iki olay birbirinden fazlasıyla farklı ama ben kalp kırıcılığının benzer olduğunu düşünüyorum bir yandan. Düşünün ki savaş karşıtı, işinde gücünde Rus bir gençsiniz, aylardır *Gran Turismo 7*'yi bekliyorsunuz. Oyunlar gerçek dünyanın karanlığını (misal Rusya'nın Ukrayna'yı işgali) dağıtabilmede sizin için bir tür el feneri işlevi görüyor ve en sevdiğiniz yeni el feneri olmaya da en büyük aday GT 7. Üstelik Alman bir akranınızın, örneğin 22 Ocak 2022 itibariyle 2,5 milyona yakın beş yaşından küçük çocuğun akut yetersiz beslenme yüzünden tedavi beklediği Yemen'i vuran Almanya menşei silahlara dair sorumluluğundan çok daha az bir sorumluluğunuz var Ukrayna'daki savaşla ilgili.

Zira Rusya'nın aksine Almanya demokratik bir ülke, dolayısıyla halkın hükümetlerin aldığı kararlara bir etkisi olabiliyor. Üstelik Yemen'de kullanılacak silahları protesto ettiniz diye Almanya'da kimse sizi 15 seneyle yargılayamaz. Rusya'daysa en son orduyla ilgili sahte haberleri yayanların 15 yılla yargılanacağı açıklanıyordu ben bu yazıyı yazarken. Zaten bunları ekstra vurgulamaya gerek yok bence, Türkiye'nin bile kör topal da olsa 100 yıldır devam eden bir demokrasi serüveni varken tarihinin hiçbir döneminde demokrasiyi tadamamış bir ülke ve toplumdan bahsediyoruz burada. Buna rağmen gayet cesur şekilde birçok insanın Rusya metropollerinde sokağa çıkıp savaş karşıtı protestolar yaptığını da görüyoruz. Hal böyleyken, zaten bir alt kültür teşkil eden Rus oyuncu topluluğunu cezalandıran şirketleri, ben de bir oyuncu olarak kenara not alıyorum açıkçası.

Bu arada bu pisliği yapan şirketler yedikleri nanenin ne anlama geldiğini de gayet iyi biliyorlar, mesela bakın Polonyalı CD Projekt'in yaptığı açıklamaya: "Ukrayna işgaliyle uzaktan yakından alakası olmayan Rus ve Belarus oyuncularının da bu karardan etkileneceğini biliyoruz ama bu sayede Avrupa'nın göbeğinde olup biten bu savaş hakkında küresel topluluğun daha fazla konuşmasını sağlamak istiyoruz." Neresinden bakarsan bak elde kalacak bir açıklama. Savaşın Avrupa'da olduğu vurgusunun mide bulandırıcılığı bir yana, dünya gündemine girmekte de hiçbir sorun yaşamadığı aşikâr bir savaşı gündeme taşımak için böyle bir hamle yapıldığını iddia etmek tek kelimeyle insanları geri zekâlı yerine koymak, bunun başka bir açıklaması yok. Gene Polonyalı ve işlerini çok takdir ettiğim Bloober Team de maalesef bu kervana katıldı ve CDPR'ninkine benzer rezil bir açıklama yaptı. Tabii mevzu sadece Polonyalı şirketlerle sınırlı değil GT 7 örneğinde de gördüğümüz gibi. Dediğim gibi hepsini kenara not ettim, bir daha -Allah korusun- benzer bir olay yaşandığı takdirde, bilhassa da Avrupa'da yaşanmazsa, bu inanılmaz duyarlı arkadaşların nasıl tepki verdiğini hep birlikte göreceğiz.

Bitirmeden Polonyalı şirketlerle ilgili şöyle bir vurgu yapabilirim gerçi: Ülkeleri Ukrayna'da öğrenciyken bir anda mülteci durumuna düşüp sınırlarına yığılan Afrikalı göçmenleri insan yerine koymuyor mesela, onunla ilgili de bu güzide şirketlerin bir duyarlılığı varsa, bir ara görmek/duymak çok isterim şahsen. Çünkü 2022'de Polonya sınırlarında Amerika Konfedere Devletleri günlerini aratmayan görüntüler yaşanması da küresel topluluğun daha fazla konuşması gereken bir husus bence.

Özetle, kim olduğu fark etmeksizin herkesin (dijital) özgürlüğü önemli arkadaşlar. Eğer siyasetçilerin yaptıklarından toplumlar da sorumluysa, en başta, siyasi karar süreçlerine katılabilen toplumların bu tip günahlarda cezalandırılması gerekir, kaderi tek bir adamın iki dudağı arasına bağlı binlerce gariban oyuncunun değil . ■ **İHSAN A.**



In light of the Russian military invasion in our neighboring country of Ukraine, until further notice the CD PROJEKT Group has made the decision to halt all sales of our games to Russia and Belarus. Today, we begin working with our partners to suspend digital sales and cease physical stock deliveries of CD PROJEKT Group products, as well as all games distributed on the GOG platform, to the territories of Russia and Belarus.

The entire CD PROJEKT Group stands firm with the people of Ukraine. While we are not a political entity capable of directly influencing state matters, and don't aspire to be one, we do believe that commercial entities, when united, have the power to inspire global change in the hearts and minds of ordinary people. We know that players in Russia and Belarus, individuals who have nothing to do with the invasion of Ukraine, will be impacted by this decision, but with this action we wish to further galvanize the global community to speak about what is going on in the heart of Europe.

To our brothers and sisters fighting for their home country — stay strong!

Слава Україні!

Cehennemlik Teknolojiler

Unnecessary Inventions

Hayır, beyefendi değil gereksiz olan.





Bugün köşede sizi birisiyle tanıştırmak istiyorum. "Kardeşim burası ürün yerme köşesi değil mi? Adamın ne işi var?" demeyin, kendisi bir gereksiz icatlar ustası -ki adı da Unnecessary Inventions.

Gösterdiği her şey gereksiz ve esprili. Ama ben özel olarak birkaç tanesine taktım kafayı. Çünkü aslında bir işe yarıyorlar ama… Neden?! Mesela "rage protector", oyun kolunu ve ellerinizi içine geçirip öyle oyun oynadığınız bir şişme şey. Mantık şu ki, eğer oyun oynarken çıldırıyorsanız oyun kolunu sağa sola fırlatmanızı engelliyor. Bir PS5 kolu 1300 lira olmuşken fırlatana müstahak ama bence onun kırılması yani. *(Oynarken çıldırmaktan değil de oğlu DualSense'ini yere atıp bozanlar için de işe yarıyor mu? Bir arkadaş için soruyorum da... -Can)*

Ya da kavanozun içinde kalan son reçeli ya da fıstık ezmesini çıkarmanızı sağlayan bu döner mekanizmalı kapak. NEDEN?! ÇOK MU LAZIM??!! Sokuştur bir parça ekmek ve sıyır yani neden? NEDEN?!!

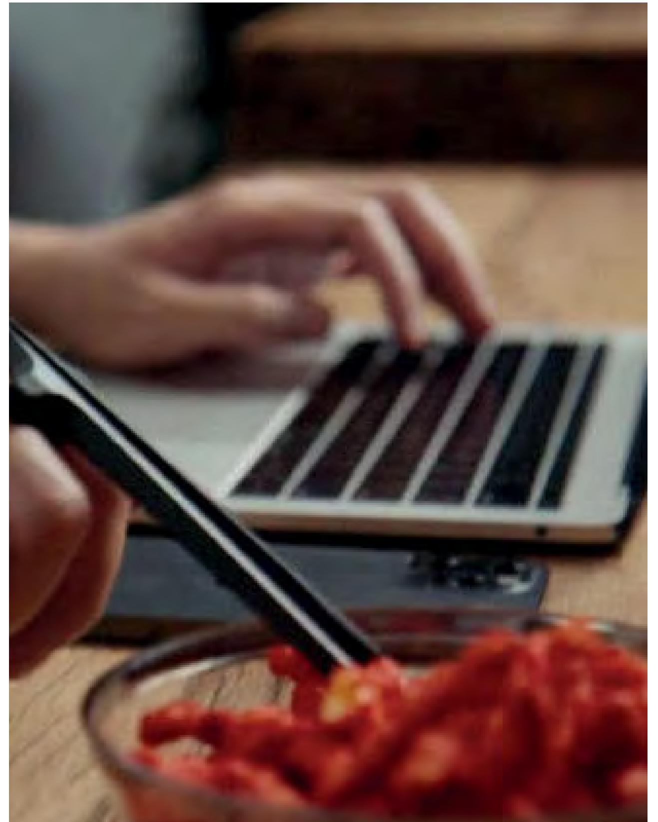
Ben bu hesaptan çıkamam. Önümüzdeki aya görüşürüz. ■ **GÜLHİS**

İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Snactiv

Dünyanın en dahiyane şeyi?!



Bakın yemek çubuğu kullanmayı öğrenmek zor bir iş. Aslında bunu çubukla yemek yiyen milletler de biliyorlar, çocuklar için bitişikli versiyonları falan var; aynen nasıl çocuk çatalları falan varsa. Snactiv'deki galaksi beyin kimseler de demiş ki, ya biz bunu böyle parmağın gerisine monte edilebilir yapsak, elimizi kirletmeden abur cubur yesek demişler.

Manyak bir fikir, hemen on tane istiyorum!

Hayır, zaten Kickstarter'la başlatmışlar işleri. İşe yarar bir şey olduğundan da kampanya amacına ulaşmış ve gereken parayı toplamışlar zamanında. Ve harbiden çalışıyor. Yani zaten basit bir dizayn, ama Snactiv'i yapan arkadaşlar da tekerleği yeniden icat etmeye çalışmamışlar. Taktığınız yerde duruyor, yiyecekleri tutabilmesi için tırtıklı bir ucu var falan. Ayrıca işinize mâni olmayacak boyutlarda ve cidden bir sorunu çözüyor. İnsan hem oyun oynayıp hem çalışıp hem de bir şeyler atıştırmak isteyebilir.

Kendi sitesinde 17 dolara satılıyor. Çok da pahalı bir şey değil ABD standartlarında fakat biz gene yatırımı ıslak mendile yapacağız galiba. ■ **GÜLHİS**

https://snactiv.com/pages/shop-snactiv

HUAWEI MATEVIEW GT



Geniş ekran standart oluyor

Ultra geniş monitörler iyiden iyiye standart haline gelmeye başladı. Artık bütün oyunlar 3440 x 1440 çözünürlüğü destekliyor ve bu yan yana iki (aslında 1.5) monitör görünümü hem oyun deneyimini hem de üretkenliği arttırıyor. Bir kere yan yana pencerelerle iş yapmaya alıştınız mı, 16:9 dar monitörlere dönmesi zor gerçekten.

Ama bu monitörlerin standartlaşması hiç beklenmedik bir markadan, Huawei'den geldi. Bu ay incelediğimiz MateView GT 34 tam anlamıyla standartları belirliyor. Yani hiçbir ekstra özelliği yok ama hiçbir eksiği de yok. Basit sade bir tasarım, iyi bir üretim kalitesi, her şeyiyle ortalama teknik özellikler. O yüzden gözden çok hızlı kaçabilecek bir ürün gibi gelebilir kulağa ama piyasadaki en hesaplı 34" oyuncu monitörü aynı zamanda. Yani hem orta seviye hem de en ucuz; ultra geniş ekranı yaygınlaştıracak formül bu.

Bence monitörün en büyük artısı 165Hz tazeleme oranına sahip olması. Bu ebat ve bu fiyattaki bir monitör için şahane. Hatta bana sorarsanız bu ebattaki bir monitör için fazlasına da çok gerek yok. Zaten kaç oyunu 165 FPS'in üzerinde oynayacaksınız?

Monitörün zayıf olduğu yer ise görüntü kalitesi. Gerçi bu fiyattaki bir üründe zayıf demek ayıp olur. Daha pahalı alternatiflere göre neyi eksik derseniz, görüntü kalitesi. 350 Nits parlaklık ve HDR10 desteğine sahip, yani HDR 400, HDR 800 alternatiflerine göre parlaklık ve kontrastı düşük. Renk derinliği gayet iyi, DCI-P3 standardında, ama QLED, Nano IPS gibi teknolojilerin parlak ve canlı renklerini de beklemeyin.

MateView GT belki Huawei'nin ilk oyuncu ve ultra geniş monitörü ama iki özelliği öyle ustaca yapılmış ki beni şaşırttı. Birincisi menülerinin detayı ve kullanım kolaylığı. Tam ortada, monitörün altındaki mini joystick'le yönettiğiniz menüler, onlarca yıldır monitör üreten firmalara taş çıkarır. Diğer bir özelliği de üretim kalitesi ve ayağının tasarımı. Böyle dev monitörlerde ayak her zaman sıkıntı yaratabilir. Ama MateView hem sağlam hem kolay monte olan, çok da yer kaplamayan tertemiz bir tasarıma sahip. Görünüş olarak da bence ortalamanın üzerinde bir ürün.

Kısacası bu aralar yeni bir oyuncu monitörü alacaksanız, mutlaka Huawei MateView GT'ye bakın bence. Monitörlere olan bakış açınızı genişletmeye aday. ■ **Tuğbek**

TAPO L920-5 SMART WI-FI LED STRIP

Eğer akıllı ev işine girecekseniz mutlaka Tapo'nun ürünlerine bakın. TP-Link'in akıllı eve odaklanan bu yan markası, kaliteli, kolay kurulan ve uygun fiyatlı ürünler geliştiriyor. Ama bugüne dek gördüğüm ürünleri çok şaşırtıcı değildi: Akıllı kamera, ampul, priz; bildiğiniz ürünler.



Ama L920-5 bugüne dek gördüğüm en ilginç akıllı ev ürünlerinden biri. Bu 5 metre uzunluğunda, 16 milyon renk RGB bir LED. Burada değişik bir şey yok. Şaşırtıcı olan bu kadar basit bir ürünün ne kadar akıllı olabileceği. Tapo'nun telefon uygulaması ile renk ve ışık modları, parlaklık, otomatik açılıp kapanma her şeye hükmedebiliyorsunuz. Üstelik Alexa ve Google Asistan desteği de var. Böylece diğer uygulamalar ve kullanımlarla eşleyebiliyorsunuz da.

Üretim kalitesi ve renklerinin güzelliği ile de beni etkiledi Tapo L920-5. Kısacası şık bir oyuncu ortamı kuruyorsanız size bir dolu imkân sunuyor. Günün sonunda masanızın, dolabınızın, duvarınızın… oyuncu bilgisayarınızdan daha güzel, parlak ve gelişmiş yazılımı olan bir RGB aydınlatmaya sahip olması garip bir duygu cidden. ■ **Tuğbek**

DELL GAMING G15 RYZEN EDITION

Hesaplı ama taş gibi

Bugün oyuncuların çoğunun aradığı şey hesaplı ama iyi bir oyuncu sistemi. Ucuz olsun ama ucuz görünmesin, iyi bir marka olsun, sağlam olsun ama pahalı olmasın; oyunları adam gibi oynatsın ama cebimizi yakmasın. İşte bu tanıma en uygun dizüstü bilgisayarı Dell Gaming G15.

Bu sistemin en güzel yanı Ryzen 5 5600H işlemci ve RTX 3050 ekran kartını birleştirmesi. Çünkü bugün hesaplı ama iş görür oyuncu sisteminin formülü bu. Biliyorsunuz daha önce hesaplı bir RTX kart yoktu, 2060, 3060'tan, yani orta seviyeden başlıyordu RTX'ler. Buna paranız yetmiyorsa mecburen GTX'e düşüyordunuz. Ama o zaman da DLSS kullanamıyordunuz. Ama RTX 3050 ile hem Full HD'de her oyunu adam gibi oynatacak performans alıyorsunuz hem de DLSS kullanabiliyorsunuz.

Bu formülün diğer bacağı ise AMD Ryzen 5 5600H işlemci. Bu işlemcinin fiyat performansı çok iyi. Yani aynı performanstaki Intel işlemcilere göre yaklaşık 1500 - 2000 TL daha ucuz. Diğer yandan da pil tüketimi daha düşük, çok daha uzun süre şarja takmadan kullanabiliyorsunuz.

Bu ikisi bir araya gelince işte, "hesaplı ve iyi" bilgisayardan bahsedebiliyoruz. Elbette bununla iş bitmiyor, sonuçta her üreticide benzer konfigürasyonu görebiliyorsunuz. Dell G15'i rakiplerinden farklılaştıran tasarımı ve üretim kalitesi. Ben ilk defa bu kadar hesaplı olup da bu kadar kendini gösteren bir sistem ile karşılaşıyorum. Yer yer pürüzsüz, yer yer dokulu gri gövdesi, arka bloğunun koyu gri daralan yapısı, turuncu aksan G logoları… Değişik ve çok şık bir tasarım bu. Özellikle üzerindeki benekler ilgi çekici olmuş. Yani çıkarıp masanın üzerine koyunca, çevredekilerin "Vay, bu neymiş?" diye bakacakları bir sistem.



Epoksiden Bilgisayar Olur mu?

Görünüşten de önemli olan sağlamlık elbette. Biliyorsunuz pahalı sistemler magnezyum gibi özel metallerden üretiliyor, hem sağlam hem de hafif oluyorlar. Ucuz sistemlerse daima plastik üretim oluyor, daha çabuk eskiyip, yamuluyorlar. Dell Gaming G15 metal değil ama plastik de değil. Kasanın tümü epoksiden üretilmiş, kendi sitesinde de plastik reçine diye geçiyor. Normal plastiğe göre daha mukavemetli, elde daha sağlam duran bir yapısı var.

Mesela üzerine bastırdığınızda diğer sistemler gibi içe göçmüyor; ne klavye çevresinde, ne de dış kapakta. Ekranı esnetmeye çalıştığınızda güzel bir direnç veriyor. Elde daha oturaklı ve güvenli duruyor. Elbette uzun yıllar kullanmak lazım bunu söylemek için ama bende bıraktığı izlenim, evladiyelik taş gibi bir sistem olmuş. Bunun bir dezavantajı daha ağır olması. Çünkü malzeme standart plastikten kalın, bu da rakiplerine göre yaklaşık bir 200gr ağırlık farkı yapıyor.

Diğer özellikleri, o kadar fark yaratmasa da gayet iyi G15'in. Mesela ısınma ve gürültü olarak iyi, boştayken fanları duymuyorsunuz, oyun açınca klasik üflemeye başlıyor. Ryzen 5 iyi ısınan bir işlemcidir ama epoksi malzeme kalın olduğu için siz kullanırken bir sıcaklık hissetmiyorsunuz. Yalıtımı normal sistemlerden iyi.

Ekranın parlaklığı biraz düşük, 250nits, ama renk doygunluğu çok iyi. Bu WVA isminde yeni bir panel tipi. Daha az parlak ama daha doygun renkli. O yüzden G15'i loş ortamlarda kullanması daha keyifli. Ekran tazeleme hızı da 120Hz, gayet yeterli.

Klavyesi çok rahat, tuşların hissiyatı ve tepkisi iyi. Gayet düzgün bir de touchpad'i var. Çok büyük değil ama sağlam ve iyi tepki veriyor. Üzerinde dört USB portu var, bunlardan ikisi sağ tarafta, ikisi ise arkada. Arkadakilerden bir tanesi USB-C 3.2 Gen2, bunu Display Port çıkışı olarak da kullanabiliyorsunuz. Diğer portların da çoğu arkada toparlanmış, bu da kablo kalabalığını önlüyor. Sol tarafta kulaklıkla ağ bağlantısı var. Killer 1650x model kaliteli bir ağ kontrolcüsü var, Wi-Fi 6 desteğini de ekleyince internet bağlantınız iyiyse sistemden bir lag sorunu çıkmayacaktır.

Sistemin en zayıf yanı 8GB bellekle gelmesi ama bu fiyat aralığındaki bir ürün için normal. Güzel yanı, üzerinde Windows Home Edition var, FreeDOS değil; 15.000TL'nin altındaki bir sistem için önemli bir detay.

Dell Gaming G15 Ryzen Edition hesaplı ve iyi konfigürasyonu, güzel tasarım ve sağlam bir üretimle birleştirmiş bir sistem. Piyasada bulabileceğiniz en ideal ve en hesaplı sistemlerden bir tanesi ve muhtemel alternatifler içinde en şık olanı. ■ **Tuğbek**



LENOVO LEGION 5 PRO

Üstten rol çalan orta seviye

Oyuncu sistemlerinin artık kabul görmüş, güvenilir markalarından biri Legion. Oyuncu pazarına ilk girişinde Lenovo biraz yalpalamış, tasarım ve özellikler olarak bir dolu farklı şey denemişti. Artık belli bir çizgiyi ve anlayışı oturtmuş gibiler; üst seviye Legion 7 ve orta, giriş seviye Legion 5. En azından ben böyle olduğunu düşünüyordum ama şimdi Legion 5 Pro var ve bu ürünün nereye yerleştiğini anlamakta zorlanıyorum.

Legion 5 Pro'yu incelerken kafam karıştı, çünkü bu sistem AMD Ryzen 7 5800H işlemci, GeForce RTX 3070 ekran kartı, 32GB DDR5 Bellek ve 1TB SSD sürücüyle gayet üst seviye, taş gibi bir model. Üstelik 15" kasasına 16" monitör sığdıran 16:10 oranlı yeni nesil modellerden. Kullanılan ekran 2560 X1600 çözünürlük, 165Hz tazeleme ve HDR 400 desteği ile şahane.

Kısacası Lenovo Legion 5 Pro bir dizüstü oyuncu bilgisayarından bekleyebileceğiniz her şeye sahip. Eğer Legion 5 Pro'nun üretim ya da tasarım olarak Legion 7'den zayıf olduğunu varsayıyorsanız, orada da bir eksik bulamayacaksınız. Sistemin dört bir yanı metal alaşımı ve sağlam mukavemeti olan bir sistem. Zaten hiçbir detayı ucuz değil ama arka hava çıkışları hariç üzerinde plastik bir parça da bulamıyorsunuz, o da metal çok ısındığından plastik tercih edilmiş belli ki.

Elinizde de gayet şık ve kaliteli de duruyor. Ben tasarım olarak Legion 7'nin zengin görünen, keskin ve sade hatlarını her zaman tercih ederim. Ama pek çok oyuncu için de Legion 5 Pro'nun daha "oyuncu" gözüken tasarımı göze hoş gelecektir. Legion 7'nin tasarımı bana marka olarak "Prada" çağrıştırıyor mesela, Legion 5 Pro ise "Puma"; öyle bir fark var.

Cihazın soğutma tasarımı ve performansı da çok iyi. 300 Watt'lık kocaman bir adaptörle geliyor ve üzerindeki RTX 3070'i besleyecek gücü sağlıyor (140W). Bu yüzden güç kaynaklı bir darboğaz görmüyorsunuz. Soğutma olarak da güçlü bir çift fan sistemi var. Legion 7'deki gibi Vapor Chamber kullanılmamış ama cihazın arkasını saran çok kalın ısı boruları çok iyi iş çıkarıyor. Denediğim çoğu oyuncu sisteminden daha gürültülü fanları. Quiet modunda bile fan sesini çok rahat duyuyorum. Ama en azından performans olarak ısınmaya bağlı bir sıkıntı görmüyorsunuz. Ayrıca MUX Switch'e sahip olduğundan oyunlardan bir ekstra %5-10 performans da alıyorsunuz.

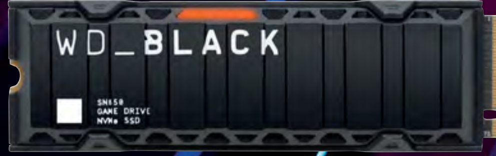
Legion 5 Pro'da port yerleşimleri de şahane. Arka tarafında, fan çıkışlarının arasında kalan oyukta 4 USB, HDMI, ağ ve güç bağlantıları var. Kulaklık çıkışı hariç yanlarda sadece birer USB portu var. Üstelik 6 USB portuyla bugüne dek gördüğüm en cömert sistemlerden. Üzerindeki kamera ve hoparlör de idare eder. Kamerayı sağ taraftaki bir düğme ile fiziksel olarak da kapatabiliyorsunuz.

Biraz gürültülü olması hariç, benim gördüğüm iki dezavantajı var Legion 5 Pro'nun. En büyük sıkıntısı 2.5kg'ı bulan ağırlığı. Buna 300W'lık adaptörü de ekleyince, cidden taşıması sıkıntılı hale gelebiliyor. İşin kötüsü RTX 3060 ve 3050 modellerde de bu ağır adaptör var, 300W güce ihtiyaçları olmadığı halde. Ama bu sorun Legion 7 ile ortak, o da daha hafif bir cihaz değil. Diğer zayıf yanıysa nispeten 80Wh küçük bir pili olması. Ryzen 7 5800H güç yönetimi olarak çok iyi bir işlemci olduğundan sıkıntı yok. Ama aynı işlemciyle daha uzun pil ömrü veren sistemler var.

Kısacası Legion 5 Pro'yu oldukça beğendim. Ağırlık, pil ömrü ve fan sesi olarak sıkıntıları var ama bunlar yaşanmayacak, sizi cihazdan soğutacak seviyede değil. Bunun yanında harika ekranı bence bu sistemi tercih etmek için bir numaralı sebep. Ekran o kadar iyi ki kendi dizüstü sistemimden soğudum biraz. Komple metal kasası ve her şeyinin yerli yerinde oluşu da onu farklı kılıyor.

Ama bence burada sorulması gereken soru şu. Legion 7 varken niçin Legion 5 Pro'yu alalım? Aynı ekran ve temel özelliklere sahip iki seri. Tasarım ve farklı RGB özellikleri dışındaki farkları o kadar ufak şeyler ki muhtemelen günlük kullanımda farkına bile varmazsınız. Bunun cevabı ancak fiyat farkı olabilir. Maalesef piyasada Legion 7 kalmadığından bunu tam karşılaştıramıyorum ama Legion 5 Pro da hesaplı bir sistem değil açıkçası. Bu konfigürasyonla 35.000TL altına alabileceğinizi sanmıyorum. Ama ciddi bir fiyat farkı varsa da bu sefer Legion 7'yi niye alalım? Dedim ya kafam karıştı biraz… ■ **Tuğbek**

WD_BLACK SN850 NVME SSD



Son yıllarda donanım dünyasındaki en heyecan verici gelişmelerden biri PCIe Gen4 destekli NVMe SSD sürücülerin piyasaya çıkışı. Dosya okuma hızını iki katına çıkaran bu yeni sürücüler, haliyle oyun yükleme hızımızı düşürüp açık dünya oyunlarında performansımızı yükseltiyor. Daha da güzeli bilgisayarın açılışından en basit bir dosya kopyalamaya, video işlemekten, virüs taramasına kadar ekran başında yaptığınız her şey hızlanıyor. Üstelik oyun tarihimizde ilk defa konsollarımızda da aynı farkı yaşayabiliyoruz.

PCIe Gen4 SSD sürücüler kâğıt üzerinde mucizevi olsa da geçen sene piyasaya çıkmaya başlayınca iki problemi beraberinde getirdiler. Birincisi çok daha hızlı depolama çiplerine sahip olduğundan bu modeller çok ısınıyorlar. İkincisi yeni teknoloji oldukları için çok daha pahalıydılar. Ama geçen bir senenin ardından bu sorunlar çözülüp bizim için Gen4 dönemi başlıyor gibi.

Bu yeni SSD'ler çıktığı günden bu yana en göz önünde olan ürünlerden biri de WD_BLACK SN850. Bu canavar 7000MB/sn okuma ve 5400MB/sn yazma hızıyla baş döndürücü bir sürate sahip. Performansı WD_BLACK'in tek kasada iki SSD'yi RAID birleştiren efsane AN1500'ünden bile yüksek. Benim gördüğüm karşılaştırmalı testlerde de performans sırasında ya birinci ya ikinci çıkıyor. Şimdi ben diğer markalar elimde olmadan büyük bir iddiada bulunmayayım. Ama benim testlerimde PC'de 7043MB/sn, PS5'de ise 6898MB/sn okuma hızını gördüm. Yani üzerinde yazan hızlar palavra değil, WD_BLACK SN850 gerçekten uçuyor.

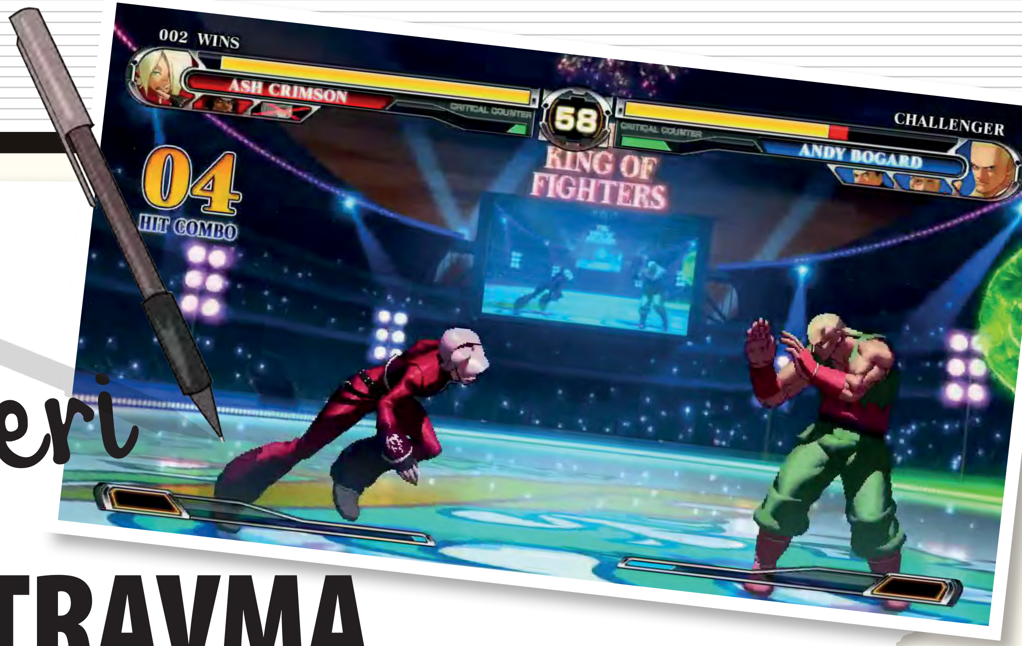
Ama en yüksek performansı veren birkaç model arasındaki farklar çok düşük. Bizim için burada tercih sebebi olan yazının başında bahsettiğim iki sorunu kimin nasıl çözdüğü olacak. İşe bizim için asıl kritik olan ısınma sorunundan başlayalım. Çünkü aşırı ısınma, kısa ürün ömrü ve maalesef verilerin kaybı demek.

Benim incelediğim WD_BLACK SN850, 1TB'lık ve soğutması (Heatsink) olan modeldi. Çok açık söylüyorum, bulabildiğiniz sürece bu ürünü mutlaka soğutuculu alın. Evet bir 300TL daha pahalı ama buna kesinlikle değer. Bu benim gördüğüm en güçlü, en sağlam tasarlanmış ve en şık SSD soğutucusu. Zaten resminden siz de görüyorsunuz, WD_BLACK SN850 bilgisayar parçasından çok bilim kurgu filminden fırlamış gibi gözüküyor. Ama en kritiği soğutmalı olan model yaklaşık 20 – 30 derece daha serin çalışıyor. Çok az SSD soğutucusu gerçekten bu kadar fark yaratır. Yaklaşık 30 – 40 derecelik çalışma sıcaklığıyla çok uzun süre sıkıntısız kullanabilirsiniz.

İkinci sorun, yani fiyatlara gelince her geçen gün tablo düzeliyor. Daha doğrusu şöyle demeli, biz kurdan battıkça, dolar bazında düşen fiyatlar kurtarıyor. Burda WD_BLACK tarafında özel bir fark var, çünkü oyuncu ürünleri ve sürücüler konusunda en uzun tarihe sahip iki firma WD ve SanDisk'in birleşiminden ortaya çıkan bir marka bu. Tüm denetçilerini ve modüllerini kendi ürettiği için de tedarik sorunlarından diğerlerine göre daha az etkileniyor. Bu yüzden en tepe performans için yarışan modeller içinde en uygun fiyata sahip. Ben bu incelemeyi hazırlarken soğutucusu olmayan model 2.700TL, soğutuculu model ise 3.000TL'ye bulunabiliyordu internette.

Kısacası WD_BLACK SN850 şu an piyasada bulabileceğiniz en hızlı, en iyi soğutmaya sahip ve en uygun fiyatlı Gen4 NVMe SSD. Evet, fiyatı halen herkesin kesesine uygun değil, bir önceki nesil Gen3 destekli SN750 modeline göre yaklaşık 1.000TL daha pahalı. Ama aradaki hız farkını düşününce artık gönül rahatlığıyla bu farka değer diyebiliyoruz. ■ **Tuğbek**

Piksel Günlükleri



KING OF TRAVMA

Üniversite yıllarımdayken arkadaşlarla haftanın en az 2 günü toplanıp, bütün gün *King of Fighters* ve *Street Fighter* turnuvaları yapardık. Ekibin yarısı Capcom hayranıyken diğer yarısı da benim gibi ağır SNK'cıydı. Serilerin lore'ları hakkında saatlerce konuşur, güncel haberleri takip eder, FRP oynadığımız zaman bile Capcom – SNK evreninde geçen FRP'ler oynardık. Dövüş oyunları hayatımız gibi bir şeydi.

Yanlış hatırlamıyorsam yıl 2008 olsa gerek, tam da *Street Fighter 4* ve *King of Fighters XII*'nin çıkmak üzere olduğu dönemler. SF'nin ilk videoları çok da iç açıcı değilken (belki hatırlarsınız, internette Ken'le Patates Kafa diye dalga geçiliyordu) grafik motorunu tamamen yenileyen KoF'unkiler ise olağanüstü gözüküyordu. Hatta hiç unutmam, beraber tanıtım videolarını izledikten sonra Capcom'cu arkadaşlardan biri "Sanırım bu sefer KoF yenecek" demişti, tabii bunu biraz daha küfürlü şekilde ifade ettiğini hayal edin.

SNK hastası biri olarak KoF serisi 2001'den beri düşüşte olduğu için inanılmaz mutluydum. KoF XII seriyi düştüğü bataktan çıkartacak, eskisi gibi hak ettiği yere geri getirecekti çünkü. Baksanıza Capcom'cu arkadaşlar bile bu gerçeğin farkındaydı, bu raundu net biçimde SNK alacaktı.

Nihayetinde oyunun çıkış tarihi geldi çattı ve hepimiz üniversite öğrencisi olup cebimizde çok az para olmasına rağmen 7 kişi para biriktirip harçlıklarımızı birleştirerek *KoF XII*'yi aldık. Oyunu PS3'e ilk taktığımızda kalbim duracak gibiydi. KoF'un şaşalı günlerine geri dönmek üzereydik. Hemen bir turnuva ağacı çizdik ve oyunu deneyimlemek için kendi aramızda kapışmaya başladık.

Yaklaşık yarım saat sonra şöyle dediğimi çok iyi hatırlıyorum: "Abi bu oyun kötü ya, bayağı kötü hem de…"

Evet oyun bayağı kötüydü. Oynanışı ve mekanikler berbattı, KoF'un bel kemiği olan hazır takımlar yoktu, öyküsü yoktu, hatta bir oyun sonu boss'u bile yoktu. Para çarpmak için tam oyunmuş gibi satılan bir demodan farksızdı. Seriyi kurtarmasını beklediğim oyun serinin tartışmasız en kötüsü olmuştu. Videolarıyla dalga geçtiğimiz SF4 ise yürümüş gitmişti. Bu olaydan yıllar sonra "Sen Bu Oyunu Bilmek İstemezsin" köşesi için yazacaktım hatta KoF XII'yi.

Oyun medyasından gayet iyi notlar alan KoF XV'i incelediğim şu sayıda bu travmamı sizlerle paylaşmak istedim. Hiç de kolay olmadı böyle bir travmayı atlatmak çünkü…

■ EMRE S.



TARİHİN İLK FULL MOTION VIDEO OYUNU

1954'TE CHİCAGO TRAFİĞİ SİMÜLASYONU

Video oyunları tarihinde geriye gittikçe video oyunlarının tanımı hakkındaki çizgiler bulanıklaşıyor. Hele ki tarihteki ilk video oyununun bir katot tüpü vasıtasıyla oynandığını düşünürsek. Keza bu ay ele alacağımız Auto Test de benzer şekilde "video oyunu" olup olmadığı sorgulanabilecek cinsten.

Hatırlarsanız geçmiş sayılarda Wild Gunman'in FMV oyunları tarihindeki ilk örneklerinden olduğunu söylemiştik. İşte 1954 yılında Capitol Projector tarafından çıkartılan Auto Test türün gerçek anlamdaki ilk örneği oluyor aslında. Tabi o zamanlar daha çok bir eğlence ve eğitim aracı olarak ele alınıyor. Arcade yarış oyunları kabinlerine benzer bir kabin içerisinde oturuyorsunuz, projektörden yansıtılan siyah-beyaz yol videosuyla eş zamanlı şekilde direksiyon – gaz – fren setini kullanarak aracı doğru şekilde kullanmaya çalışıyorsunuz. Bütün olay özet olarak bundan ibaret.

Peki bu ünite nasıl çalışıyor? Ekranın önünde ufak bir oyuncak araba modeli bulunuyor ve siz direksiyonu çevirdikçe o da eş – zamanlı olarak hareket ediyor. Makine de bu sayede yol üzerinde yer alan diğer araç ve objelere çarpıp çarpmadığınızı belirleyebiliyor. Aynı şekilde videonun zamanlamasına bağlı olarak da (mesela 30. Saniyede viraj olacağının tanımlı olması gibi) doğru şekilde fren ya da gaz yapıp yapmadığınıza da puan veriyor. Olay neredeyse tamamen mekanik yani.

Ne var ki Auto Test'in tamamen ticari amaçlı olarak üretilip



dört bir yana reklamının yapılması ve oynayışınıza puan vermesi pek çok kişinin onu video oyunu kategorisine sokmasına yetiyor. Bu da Auto Test'in tarihteki ilk FMV oyunu olmasının yanı sıra aynı zamanda ilk arcade oyunu, ilk ticari amaçlı oyun ve ilk insan sesli anlatıma sahip oyun unvanlarına da sahip olması demek.

Dönemin gazete haberlerine bakılırsa da hayli tutmuş Auto Test. Hatta ufak varyasyonlarla devam oyunları bile gelmiş 5 sene boyunca. Üzerinden neredeyse 70 sene geçmesine rağmen de orijinal kabin halen daha duruyor ve internet üzerinde satışta. Şu an satın alabileceğiniz en eski video oyunun da Auto Test olduğunu ekleyeyim unutmadan. Koleksiyonculara duyurulur. ■ EMRE S.





SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

KYATTO NINDEN TEYANDEE (SAMURAI PIZZA CATS) *[FAMICOM]*

90'lar çizgi filmlerde tam anlamıyla antropomorfik (ya da insansı) hayvan karakterlerin dönemiydi: Ninja Kaplumbağalar, Biker Mice From Mars, Battletoads, Wild West C.O.W. gibi pek çok örnek sayabiliriz. Benim gibi fosilleşmeye başlayan dinozorlar da hatırlayacaktır, ülkemizde Kanal 6'da yayınlanan *Samurai Pizza Cats* de bu akımın ürünlerinden biriydi. *(Giriş müziği şu an aklımda çalmaya başladı. -Can)*

Tabii bu akımın diğer ürünleri gibi *Samurai Pizza Cats*'in de bir video oyunu oldu. Tecmo tarafından 1991 yılında sadece Japonya için yayınlanan oyun, ülkemizde de Famiclone kartuşu en yaygın oyunlardan biriydi nedense. Çocukken zevkle oynadığımı çok iyi hatırlarım.

SPC oynanış olarak Mega Man ile benzerlikler gösteren, hatta bana göre bazı açılardan ondan çok daha iyi bir oyun. Üçü de farklı saldırılara ve Ninpo tekniklerine sahip samuray kedilerden istediğinizi seçerek Mega Man usulü bölümde ilerliyor, finalde de boss ile kapışıyorsunuz. Bu 3 farklı kedinin yanı sıra gene her biri uçma, yüzme, kayaları kırma gibi özelliklere sahip 5 diğer samuray kediyi de oyun esnasında istediğiniz an seçip HELP göstergeniz bitene kadar faydalanabiliyorsunuz.

Bu karakter ve oynanış çeşitliliği kimi zaman size bölümleri istediğiniz rotadan bitirme özgürlüğü sunuyor ki dönemin çok az oyununda görebileceğiniz bir şey bu. Oynanış çok keyifli, anime tarzı grafikler muazzam, müzikler hoş… Mega Man'e oranla biraz kolay olması haricinde inanın oyuna dair eksi bir şey bulamıyorum.

Şahsen SPC'in aynı dönemlerde çıkan Ninja Kaplumbağalar ve Mega Man oyunlarının kurbanı olduğunu düşünüyorum. Yoksa bana göre konsol üzerindeki en tarz sahibi oyunlardan biri. Böyle sessizce gelip geçmeyi kesinlikle hak etmiyordu. ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

CLIFFHANGER

Yıl 1994. Daha geçen sene sinemada Sylvester babanın aksiyon dolu Cliffhanger (Dağcı) filmini izleyip hastası olmuşsun. Hele baban da dağcı olunca iyice gaza gelmişsin, tırmanacak yer arıyorsun. Ve o oyun çarpıyor gözüne. En sevdiğin firmalardan biri olan Psygnosis etiketi taşıyor hem de: Cliffhanger! Nereden bileceksin ki bunun rezil bir oyun olduğunu.

Oyunun geliştiricisi Spidersoft ya da birkaç satın alım sonrası bugünkü Rockstar Lincoln! Evet, evet, Rockstar'a kadar uzanan bir tarihçe var ortada ama böyle bir oyundan konuşurken bundan bahsetmeye bile değmez. Hakkınız yandığı anda oyunun en başından başlama olayını kim düşünmüşse, "Platformlar arasına öyle bir boşluk koyalım, öyle bir milim hesabı yapalım ki her on atlamanın dokuzu aşağı düşsün!" fikri de ondan çıkmıştır eminim.

Olm hem bu nasıl bir Stallone ki tek yapabildiği vurmak ve zıplamak, tüm o aksiyon filmini bu seviyeye mi indirgediniz? Grafikler desen ortalama, oynanış desen sürünüyor, ama yersen film uyarlaması. Cliffhanger filminin gazıyla masum oyunculardan nasıl da para kaldırmışlardır var ya, düşününce şimdi bile uyuz oldum. Neyse ki o tarihlerde gidip üç beş kuruşa Amiga için diskete oyun çektiriyorduk da benim pek bir maddi kaybım olmamıştı bu işten. ■ ESER







HORİZON: FORBIDDEN WEST

BU SEFER OYUNUN NORMALİ BİLE NE BİÇİM ZOR OLMUŞ YA!

Bana soracak olursanız *Horizon: Zero Dawn* feci zor bir oyundu. İtiraf edeyim, aynı düşmanı yenene kadar onlarca kez baştan yüklemekten hiç hoşlanmadığım için vurdulu kırdılı oyunları genelde Normal zorlukta açarım. *Horizon: Zero Dawn* için de aynen böyle yaptım fakat artık reflekslerim mi zayıflamış ne olmuşsa oyun bana çok zor geldi. Oyunun ortalarında henüz silahlarımı da doğru düzgün geliştirmemişken bir Thunderjaw'ı 5-6 kere deneyerek kesiyordum. Hele ki çeşitli düşmanları spesifik şekillerde öldürmemizi isteyen avcı görevleri hepten bir eziyetti. Fakat oyun da o kadar sardı ki, bir türlü bırakamıyordum. Aslında zorluğu düşürerek rahatlıkla geçebilirdim buraları ama sonuçta Normal zorlukta oynuyordum ve "Kolay" ya da "Hikâye" zorluğuna almayı da gururuma yediremiyordum.

Neyse zırhları optimize kullanayım, silahları geliştireyim, önce düşmanı tuzağa çekeyim de canı iyice azalınca döveyim gibi gerek taktiksel olarak gerekse ekipman anlamında kendimi geliştirince düzlüğe çıktım ve nihayetinde de oyunu bitirdim. Sonra Can'a dönüp dedim ki "Oyun çok güzel ama ben mi çok beceriksizim? Normal zorlukta bile nasıl zorlandım." O da ne dese beğenirsiniz? "Ha, ben biraz yüksek zorlukla başla da mücadele olsun, olmazsa düşürürsün zaten diye "Zor"da açmıştım. Ama bitirebildin, böyle daha güzel olmadı mı?" diye. Olmasına oldu da göbeğim çatladı be adam!

Şimdi diyeceksiniz ki üzerinden 4 sene geçmiş, ne oldu da aklına geldi bu olay. Efendim yine bir *Horizon* oyunu; bu sefer *Forbidden West*, kendi ellerimle "Normal" seçtim zorluğunu. Çünkü çoluk çocuk var, aylardır oyun oynamıyorum kesin hamlamışımdır yani ve oyun HAYVAN GİBİ ZOR. Kusura bakmayın bağırmış gibi oldum ama bu ne zorluk kardeşim? Bu oyunun normali nasıl önceli oyunun zor halinden daha da zor olabilir, kantarın ayarını kaçırmışlar artık. Tek atan robotlar falan gırla...

Tabii sütten ağzım yandığı için Can'a sordum sen oyunun zorluğunu falan değiştirmedin değil mi diye. Yok, bu sefer o da değiştirmemiş. 30 saat kadar oynadım, sonra öldürdüğüm makinelerden düşen ıvır zıvırı çayır çimen üzerinde görmekte zorlandığım için "Acaba şunları daha belirgin hale getiren bir erişilebilirlik modu falan var mıdır?" diyerek ayarlara bir daldım. Bir de ne göreyim? Bu sefer de "Çok Zor" modunda oynuyormuşum! E hani Can ayarlarla oynamamıştı bu sefer? Bir de bana "Hakikaten zormuş, hamlamışız" falan diyordu. Derken Playstation'ın genel ayarlarında, destekleyen oyunları otomatik olarak en zorda açmasını sağlayan bir özelliği aktifleştirdiğini hatırladı da canını kurtardı. Sonrasında fark ettik ki ben oyunun zorluğunu değiştirsem bile kapatıp tekrar açınca bu ayar yüzünden Playstation sağ olsun en zora geri alıveriyor.

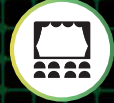
Peki ben ne yaptım sonrasında, oyun zorluğunu hiç olmazsa bir tık düşürdüm değil mi? Hayır efendim. Ben o Tremortusk'ı vur-kaç yapa yapa tam iki gün boyunca boşu boşuna dövmedim. Önce etrafındaki asi savaşçıları gizlenerek tek tek kestim, sonra yoluna tuzaklar döşedim. Binalara tırmanıp binicisi üstünden düşürdüm, canım azalınca kaçıp saklanarak hassas parçalarına hedef ala ala, canından gıdım gıdım götürerek kestim. *(Bu sırada arka planda benim "Dişlerini düşür! Dişlerini düşür!!!" diye seslenmelerim de cabası -Can)* Ben bunu yapana kadar oyunda gece oldu, sonra tekrar gün doğdu. İki gün bir gece süren efsanevi savaşımdan sonra zorluk düşürmek mi? Ha-hayt! Kralı gelsin, vız gelir! *(Güneş Kralı Avad lokasyonunuzu öğrenmek istiyor. -Can)* ■ BURCU

MEDYA

FİLM // KİTAP // ÇİZGİ ROMAN // ALBÜM



THE MASK OF ZORRO (1998)



Herhalde düşmanlarının göğsüne kılıcıyla Z çizen maskeli kahraman Zorro'yu bilmeyen yoktur. Hayır çizmeli kedi olan değil, Antonio Banderas olan... yoksa biz mi yaşlandık? *(Dur sen, daha "Morgana'nın Persona'sı değil mi işte?" cevabı alacaktık… -Can)*

Film aslında 1940 yapımı The Mark of Zorro'nun modern uyarlaması ve devamı niteliğinde, ki o da aslında 1920 yapımı sessiz filmden... derken ohoo gaz ve toz bulutuna kadar gideceğiz neredeyse. Kısacası sinema perdesi icat edilirken Z şeklinde bir çizikle yere düşmüş arkadaşlar.

Neyse bizim 20 yaşını geçmiş "modern" Zorro'muz, Meksika'nın bağımsızlık savaşında halka zulmeden İspanyol valiye karşı savaşan Zorro isimli gizemli bir kahramanla başlıyor. Anthony Hopkins tarafından canlandırılan ve önceki filmin kahramanı olan orijinal Zorro Don Diego de la Vega, sonrasında bayrağı (yahut maskeyi) Meksikalı bir genç olan Alejandro'ya devrediyor. Tabii kılıç düelloları, düz zıplamak yerine atılan üçlü saltolar, ikinci kattan at sırtına atlamalar da havalarda uçuşuyor.

Sonuç olarak kafayı yormayan, bol silahşörlü, meksika manzaralı, klişe ama keyifli eski usul bir macera filmi çıkıyor ortaya. Elde patlamış mısırla kafa dağıtmak istediğiniz bir akşam açın izleyin, pişman olmazsınız. (Filmden bağımsız olarak karamelli patlamış mısır nefis oluyor, tatlı severlere duyurulur) ■ **BURCU**

J.R.R. TOLKIEN

HURIN'İN ÇOCUKLARI



Orta-dünya'nın kadim zamanlarında yaşamış olan bir insan evladıydı Hurin. Noldor'un Yüce Kralı Turgon'u ve Gondolin'in halkını korumak için kardeşiyle birlikte kendini feda eden bir kahramandı aynı zamanda. Ne yazık ki Hurin ve ailesi destansı işler başarsalar da aynı zamanda pek çok ülkenin çöküşünde de kilit rol oynadılar. Ayak bastıkları her Elf diyarı, her bir insan ülkesi Morgoth tarafından tuz buz edildi. Şu eseri elden geçirip de bizle buluşturduğu için teşekkür etmemiz gereken Christopher Tolkien, o dönemlerde fena eleştirilmişti. Yok efendim bu adam paragöz bilmem ne… Halbuki adam babasının hayallerini yerine getiriyordu. Baba Tolkien, Hurin'in Çocukları, Beren ve Luthien ve son olarak da Gondolin'in Düşüşü'nü ayrı hikâyeler olarak basmayı istiyordu.

Silmarillion'da okumuş da olsanız dahi hikâyenin uzun haline bir şans verin derim. Hatta Christopher'ın kitaba eklemediği kısma da göz gezdirin derim. Çıkardığı kısımda da Hurin'in Brethil'e gelip ülkede iç savaş çıkarması yer alıyor. ■ **YASİN**







SUPERMAN'İN ÖLÜMÜ (1993)

Bunun kaçınılmaz olduğunun hepimiz farkındaydık, değil mi? Yani önce Batman: Şövalye'nin Düşüşü'nü yazdım buraya, sonra Spider-Man: Torment'i yazdım. Tam benim çocukluğuma denk gelen ve o ara Türkiye'de çılgınca popüler olan bir diğer çizgi roman da Superman'in Ölümü'ydü.
Diğer ikisine göre bu hikâyeye daha aşina olmanız mümkün, zira gerek Batman v Superman: Dawn of Justice'de gerekse de yine "The Death of Superman" adlı animasyon filminde bu hikâyenin ana parçaları işlenmişti. Ama size garanti ederim ki bunların hiçbiri orijinal çizgi romanların yanına yaklaşabilen eserler değildi.
O zamana kadar hep böyle yenilmez Çelik Adam olarak bildiğimiz Superman'in bir anda Doomsday tarafından kötürüm eşek sudan gelene kadar dövülmesi büyük bir şoktu her şeyden önce. Üstelik Doomsday sadece Superman'i değil, önüne çıkan başka ne kadar kahraman varsa onları da dövüp pelteye çeviriyor (Guy Gardner biraz hak etmiş olabilir gerçi), Justice League falan dinlemiyordu.
En nihayetinde Superman'le olan kapışmalarında da müthiş ikonik bazı çizgi roman kareleri ortaya çıkmıştı. Daily Planet'ın hemen dibinde birbirlerine vururken şok dalgasından kırılan camlar, Louise'in kucağında ağzı yüzü dağılmış ve son nefesini veren bir Superman bugün bile hatıramda oldukça canlı sahneler.
Tabii çizgi roman evreninde ölüm dediğimiz şey çok da kalıcı değil, daha sonrasındaki hikâyelerde Superman de geri geldi yine. Ama daha ilkokula giden bir çocuk olarak Piksel Medya sayfalarına yazdığım şu üç çizgi roman "Süper kahramanları da çok pis dövüyorlar" üçlemesi olarak hep favorim oldu herhalde. ■ **CAN**



IRISH STEW OF SINDIDUN

NEW TOMORROW (2011)

Seneler seneler önce, hazır Wordpress sitelerinin demo sayfalarını aşındırırken ve istediğim özelliklere sahip bir temayı bulamazken tuhaf bir şekilde istediğim gibi bir müzik grubu buldum? Evet güzel müziğin insanı nerede bulacağı hiç belli olmuyor, temada iş yoktu ama video demosu sayfasına koydukları "Lady of New Tomorrow" şarkısına anında tutuldum. Keltik müzik ve rock mı? Getir getir!
Irish Stew ile tanışmama vesile olan ve grubun üçüncü albümüne adını veren Lady of New Tomorrow dışında bana tuhaf bir şekilde sonbaharı hatırlatan "Home Is Where Your Heart Is" ve kulağımda dev kulaklıklarımla normalden iki kat hızlı yürümemi sağlayan "Take Me High" ile "One Way Ticket" parçaları tavsiyemdir.
Bir de bu grup isimlerini nereden buluyorlar, yahni ne alaka, Sindidun neresi bilmiyorum. Ama Celtic Rock'a gönül vermiş bu grubun albümünü kendi sitelerinden ücretsiz indirebiliyorsunuz. ■ **BURCU**
https://www.irishstew.net/music/new-tomorrow

Oyungezer

SAYI: 173 - 2022/03

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


YSS
英会話
OPTICAL
tamachi
GHOSTWIRE TOKYO
NİSAN'DA OYUNGEZER'DE
173

OGZ

www.oyungezer.com.tr